CLIP STUDIO PAINT EX

クリップスタジオ ［ペイント イーエックス］

公式リファレンスブック

プロが認める性能と実績、マンガ制作ソフトの最高峰！

株式会社セルシス 監修

カラーもモノクロも“クリスタEX”なら漫画制作の全工程を網羅！

Win/Mac 両対応



ComicStudioからの移行も楽々

EXの基本操作とマンガ制作方法を徹底解説

MdN
エムディエヌコーポレーション

CLIP STUDIO PAINT EX

THE NEW STANDARD FOR ILLUSTRATIONS AND COMICS

クリップスタジオ ［ペイント イーエックス］

公式リファレンスブック

エムディエヌコーポレーション

●**商標表示について**

- Celsys、IllustStudio、ComicStudio、CLIP、CLIP STUDIO PAINT、CLIP STUDIO、およびその他のセルシス製品は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
- Microsoft および Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Apple、Mac、Macintosh および Mac OS X は、米国 Apple Computer, Inc. の米国およびその他の国における商標または登録商標です。
- Wacom、Bamboo、Intuos は株式会社ワコムの登録商標です。
- 本書においては TM、®、© マークは省略してあります。

●**免責事項**

- 誌面掲載の画面（操作画面）はスクリーンショットによるものです。ソフトウェアから書き出したものではないため、モアレの発生や実際の色と異なる場合があります。
- 本書の出版にあたっては、正確な記述、慎重なデータ制作に努めておりますが、本書の内容に誤記がないことを保証するものではありません。また、ご利用になるパソコン環境、OS の種類・バージョン、グラフィック系ソフトの種類・バージョン、アップデータの適用の有無により、再現性が異なる場合があります。
- 誌面掲載の情報は、本書刊行時点のものです。最新の動作環境、アップデートの情報は、メーカーの Web サイトにてご確認ください。

はじめに

このたびは『CLIP STUDIO PAINT EX公式リファレンスブック』をご購入いただきましまして誠にありがとうございます。

本書は、セルシス社のペイントソフトウェアCLIP STUDIO PAINT EXを使って複数ページのマンガやイラストを描くための機能を、簡潔にわかりやすくまとめた導入教則本です。開発元のセルシス社スタッフ監修のもと、ソフトウェアの基本的な操作方法や初心者がマンガやイラストを描く際に必要とする機能を、溢れるほど用意されている“クリスタEX”の機能の中から、効率よく抽出して解説しています。

CLIP STUDIO PAINT PROが、カラーイラストや単ページマンガを描くことを主目的としているのに対し、CLIP STUDIO PAINT EXは複数ページにわたるマンガ本作成をサポートしてくれる強力なページ管理機能を搭載しています。“クリスタ”が本来持つ豊富なイラスト描画機能に加え、これまでマンガ制作ツールの代表ソフトとして親しまれてきた“コミスタ（ComicStudio）”のノウハウを継承することで、プロユースにも耐えうる信頼性を持ったトップクラスのソフトウェアとして、“コミスタ”ユーザーはもちろん、多くのユーザーから支持を得ています。

本書では、“コミスタ”から大きく進化した“クリスタEX”へすばやく移行できるよう、随所にその変更点を記載しています。また、カラーイラスト制作に加え、マンガ制作に特化した機能を持つため、カラーマンガ制作にも最適です。本書では、デジタルイラストの描き方の一般的な手順とともにデジタルマンガの描き方を、初心者にもわかりやすいようにまとめています。ソフトウェアの機能を知るとともに、マンガ・イラストの基本的な描画の流れを学ぶのにも最適な内容となっています。

CLIP STUDIO PAINT EXという素晴らしいソフトウェアの機能を使いこなすことで、マンガ制作やイラスト制作の効率が上がり、より多くの時間を創作活動に当てられたならば幸いです。

編者

Contents

PART 2　ページ作成の基本操作

PART 3　ネームを作る

PART 4　ペン入れをする

PART 5　塗りやトーンで仕上げる

PART 6　カラー原稿を描く

PART 7　作品を出力する

PART 8　作業効率アップのために

本書の操作表記について

本書の操作表記は、Windows に準じて記載している。Mac OS X の場合は、右の表に合わせて読み替えて操作しよう。

また、Mac OS X では、ファイルメニューやヘルプメニューの一部項目が、CLIP STUDIO PAINT メニューに含まれる。メニュー操作時に該当する項目がない場合は、CLIP STUDIO PAINT メニューを見てみよう。

※画面例は Windows 8.1 を使用した操作画面を掲載している。使用環境および OS の設定によって異なることがある。

Windows	Mac OS X
Alt キー	Option キー
Ctrl キー	Command キー
Enter キー	Return キー
Backspace キー	Delete キー
マウスボタンを右クリック	Control キーを押しながらマウスボタンをクリック

作家紹介

Illustration（キャライラスト）



Ixy（イクシー）
http://shiboo.jp/



ウサミルイ
http://www.mnmn.saloon.jp/

Comic（キャライラスト）



平井太朗（へいたろう）
http://heytaroh.com/



墨天業（ボクテンゴウ）
http://goo.gl/w8l68z

よく使うショートカット早見表

ツールに関するショートカット

共通のショートカット	
前のサブツールに切り替え	,（コンマ）
次のサブツールに切り替え	.（ピリオド）
手のひら	Space
回転	Shift + Space
虫めがね（拡大）	Ctrl + Space [*1]
虫めがね（縮小）	Alt + Space
メインカラーとサブカラーを切り替え	X
描画色と透明色を切り替え	C
レイヤー選択	Ctrl + Shift

*1:MacOS X の場合は、先に Space キーを押したあと、Command キーを押す。

POINT

Mac OS X の場合は、次のキーで置き換えて操作しよう。
・Ctrl → Command
・Alt → Option

ツールの切り替え	
虫めがね	/
移動（手のひら）	H
ペン	P
鉛筆	P
筆	B
エアブラシ	B
デコレーション	B
消しゴム	E
色混ぜ	J
塗りつぶし	G
グラデーション	G
自動選択	W
選択範囲	M
図形	U
スポイト	I
レイヤー移動	K
操作（オブジェクト）	O
操作（レイヤー選択）	D
テキスト	T
線修正・ごみ取り	Y

コマンドに関するショートカット

ファイル	
新規	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
閉じる	Ctrl + W
保存	Ctrl + S
印刷	Ctrl + P
編集	
取り消し	Ctrl + Z
やり直し	Ctrl + Y
切り取り	Ctrl + X
コピー	Ctrl + C
貼り付け	Ctrl + V
消去	Del
選択範囲外を消去	Shift + Del
塗りつぶし	Alt + Del
レイヤー	
新規ラスターレイヤー	Ctrl + Shift + N
下のレイヤーでクリッピング	Ctrl + Alt + G
下のレイヤーと結合	Ctrl + E
選択中のレイヤーを結合	Shift + Alt + E
表示レイヤーを結合	Ctrl + Shift + E

選択範囲	
すべてを選択	Ctrl + A
選択を解除	Ctrl + D
再選択	Ctrl + Shift + D
選択範囲を反転	Ctrl + Shift + I Shift + F7
表示	
ズームイン	Ctrl + Num + Ctrl + ;
ズームアウト	Ctrl + Num - Ctrl + -
ピクセル等倍	Ctrl + Alt + 0
全体表示	Ctrl + 0
表示位置をリセット	Ctrl + @
定規にスナップ	Ctrl + 1
特殊定規にスナップ	Ctrl + 2
グリッドにスナップ	Ctrl + 3
スナップする特殊定規の切り替え	Ctrl + 4
パレットの表示・非表示	Tab

CLIP STUDIO PAINT EX 早わかり

CLIP STUDIO PAINT EX は、マンガやイラストを制作するのための高機能ソフト。
ここでは、マンガ制作の一般的な手順や、実際に使い始める前に知っておきたい事柄をまとめている。基本的な描画の流れを把握し、CLIP STUDIO PAINT について理解していこう！



CLIP STUDIO PAINT EX とは

CLIP STUDIO PAINT EX は、ComicStudio の機能を引き継ぐマンガ制作ソフトの上位モデル。
マンガ制作の全工程をカバーし、カラーイラストのための作画機能や着彩ツールも搭載されている。

自然でリアルなタッチを実現

筆圧検知機能により、自然でリアルなタッチを実現。また、線のブレや乱れを抑える補正機能や、描線にタッチを付けられる入り抜きの調整、描線によって選択できるブラシ形状などを細かく設定できるため、イメージ通りのタッチを再現できる。→ P.94、P.95、P.96



トーン化によりダイレクトに白黒原稿を作成

「トーン化」を実行するだけで、カラーやグレースケールで描いた画像をそのまま白黒の網点トーンで表現。ダイレクトに白黒原稿の作成が可能だ。トーンの線数や濃度、網点形状の変更など、加工も自由自在。元画像を直接加工しないのでいつでも元に戻せるのも魅力。元画像に加筆修正することで、トーンの貼り足しや削りも可能。→ P.142





複数ページの作品を管理

EX の特徴のひとつが複数ページの作品を管理する「ページ管理機能」だ。ページの追加や順番の入れ替え、見開きページから単ページへの変更などが行える。また、作品情報として作品名や話数、ノンブルの位置やサイズ、開始番号なども管理できる。→ P.42



集中線や流線を自動作成

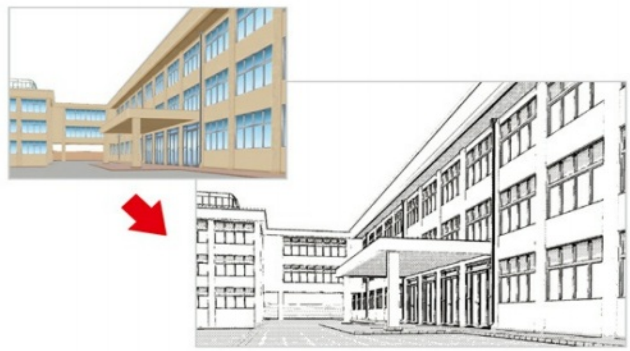
マンガ制作では、感情や動きを表す効果線がよく使われる。「集中線」や「流線」といった「図形」ツールが用意されており、複雑な効果線も自動作成が可能。また、より繊細な表現をするなら、平行線や放射線、同心円などの特殊定規を利用できる。線の強弱や入り抜きを付けて描画が可能だ。→ P.103、P.119



3D モデルや写真を線画とトーンに分割ー LT 変換

EX には、カラーやグレーの 2D 画像や 3D モデルなどを、線画とトーンに分割する「LT 変換」機能が搭載されている。描いた画像を、一歩進んだ表現でマンガに活用することが可能だ。

LT 変換後は、線画とトーンがそれぞれ別のレイヤーに変換されるため、線画に修正を加えたりトーン削りなどの加工も容易に行える。→ P.206



多数の定規が作画をサポート

遠近感のある背景を描くことができる「パース定規」や、円形に沿った線を描画できる「同心円定規」、線対称や点対称の図形を描ける「対称定規」など、多くの定規が用意され、ブラシのタッチを活かして描画できる。→ P.115、P.118、P.121



Column

関連サイトについて

CLIP STUDIO PAINT に関する情報は、下記のサイトでチェックできる。活用しよう！

●創作活動応援サイト CLIP

製品の購入や使い方講座、サポートなど、より便利に使うためのサイト。

http://www.clip-studio.com/clip_site/

● CLIP STUDIO.NET

CLIP STUDIO PAINT に関する製品情報や機能紹介、最新情報を掲載。

http://www.clipstudio.net/



CLIP STUDIO PAINT EX を準備する

CLIP STUDIO PAINT の準備として動作環境を確認し、インストール、起動と順に進めていこう。
インストール後は、筆圧の設定やウィンドウカラーの変更など、自分に合った操作環境を設定しておこう。

購入の形態について

CLIP STUDIO PAINT の購入にはパッケージ版、ダウンロード版、バリュー版の 3 つの形態がある。利用できる機能や付属されている素材はすべて共通のため、自分に合った形態で準備するとよいだろう。

パッケージ版	ダウンロード版・バリュー版
全国の量販店やオンラインショップ、CLIP ストアで購入できる。DVD-ROM での提供のため DVD ドライブが必要。	CLIP ストアで購入または申し込みができる。 CLIP で使える「GOLD」で支払う場合は、ダウンロード版は 23,000GOLD、バリュー版は月額 500GOLD または月額 1,000GOLD で利用可能。 ※ 1GOLD＝1 円

● CLIP ストア：http://www.clip-studio.com/clip_site/tool/tool_top

動作環境について

インストールをする前に、動作環境を確認しておこう。特に動作に必要なメモリ容量や CPU 性能は、作成する画像サイズやレイヤー数などによって変わる。パソコンのスペックを確認しよう。

	Windows	Macintosh
OS	Windows XP / Vista (32bit のみ) Windows 7 / 8 / 8.1 / 10 (32bit / 64bit)	10.6 (10.6.7 以上) / 10.7 / 10.8 / 10.9 / 10.10
CPU	Intel Pentium 4 (SSE2 対応 2.0GHz 以上) Intel Xeon シリーズ、Intel Core シリーズ AMD Athlon 64、AMD Opteron 以降	Intel Core 2 Duo 以降
メモリ	XP：256MB 以上、Vista：1GB 以上 7 / 8 / 8.1 / 10：1GB 以上 (32bit)、2GB 以上 (64bit)	10.6 ：1GB 以上 10.7 / 10.8 / 10.9 / 10.10：2GB 以上
HDD	アプリケーションのインストール用：約 300MB、データその他のインストール用：約 1.2GB、作業領域として：2GB 以上必須	
モニター	XGA (1024×768) 以上必須、WXGA (1280×768) 以上推奨	
グラフィックカード	256MB 以上の VRAM 搭載 OpenGL 1.5 対応、NVIDIA GeForce シリーズ推奨 (Windows の場合)	
タブレット	Wacom 製タブレット (FAVO、Bamboo、Intuos、Cintiq)	
DVD-ROM ドライブ	パッケージ版の場合、ソフトのインストールに使用	
インターネット接続	オンラインによるライセンス認証を行うため、インターネットへの接続が必要。携帯電話による認証も可能	
タブレット PC	タッチ操作 / 筆圧検知が可能 (Windows タッチジェスチャ対応の Windows8 がプリインストールされた PC で、デジタイザーペンの筆圧検知が可能な機器構成の場合のみ)	–

※ 2015 年 9 月時点の情報です。最新の動作環境はセルシス社の web サイトなどでご確認ください。

Column

作業環境をより快適に！

●デジタルペイントのパートナー「Tab-Mate Controller」

Tab-Mate Controller は、デジタルでのイラストやマンガ制作用に開発された左手用デバイス。右手にペンタブレットのペンを持ったまま、左手に持った Tab-Mate Controller で、拡大・縮小、回転、色の取得、取り消し、やり直しといった操作が可能。キーボードやマウスに手を伸ばす必要がなく、作業環境がより快適なものになる。



●人型入力デバイス「QUMARION (クーマリオン)」

QUMARION は、3D キャラクターを操作するために開発された人型入力デバイス。画面に表示された 3D キャラクターを操ることは手間のかかる作業だが、QUMARION なら、手元でイメージ通りのポーズ付けが可能。3D キャラクターを使ったイラストやアニメーション制作が効率よく行える。→ P.200





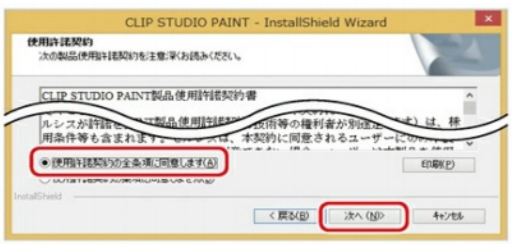
CLIP STUDIO PAINT をインストールする

1. 「setup.exe」をダブルクリックし、ようこそ画面が表示されたら［次へ］ボタンをクリックする。

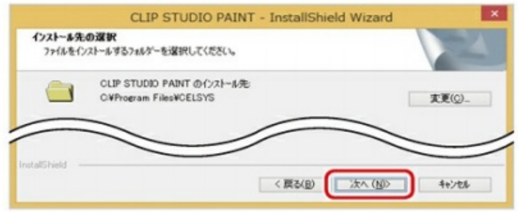
※ Mac OS X の場合、パッケージ版はアプリケーションディスクをセットする。ダウンロード版・バリュー版はディスクイメージをマウントする。インストール画面が表示されたら「CLIP STUDIO PAINT」をダブルクリックする。



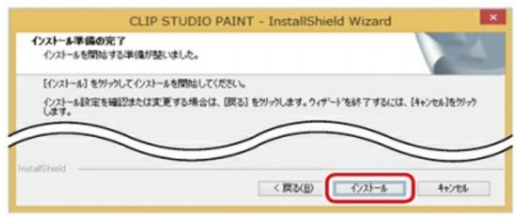
2. 製品使用許諾契約書を確認し、［使用許諾契約の全条項に同意します］をオンにして［次へ］ボタンをクリックする。



3. インストール先のフォルダーを確認して［次へ］ボタンをクリックする。



4. ［インストール］ボタンをクリックすると、インストールが開始される。



5. インストール完了の画面で［完了］ボタンをクリックすると、デスクトップに CLIP STUDIO のショートカットが作成される。

Column

ソフトウェア・素材・フォントのダウンロードと解凍について

ダウンロード版・バリュー版では、ソフトウェアや素材、フォントをダウンロードし、解凍しておくことが必要。CLIP サイトから［ダウンロード］→［ソフトウェア / 素材のダウンロード］を選び、［ソフトウェアのダウンロード］や［素材のダウンロード］から操作する。素材は［素材のダウンロード］、フォントは［限定特典追加素材のダウンロード］からダウンロードできる。

ダウンロードした圧縮ファイルは、右クリックで表示されるメニューから"すべてを解凍"を選んで解凍する。

※ Mac OS X では、ダブルクリックすれば解凍できる。

素材をインストールする

CLIP STUDIO PAINT は、アプリケーションや素材をコントロールする CLIP STUDIO と一緒にインストールされる。アプリケーションのインストールだけでは追加素材はまだ準備できていないので、CLIP STUDIO から素材のインストールを行う。

※ CLIP STUDIO の初回起動時に、素材は自動インストールされる。
※ Mac OS X の場合は、カッコ内のボタンを操作する。

1. CLIP STUDIO のショートカットアイコンをダブルクリックして CLIP STUDIO を起動する。

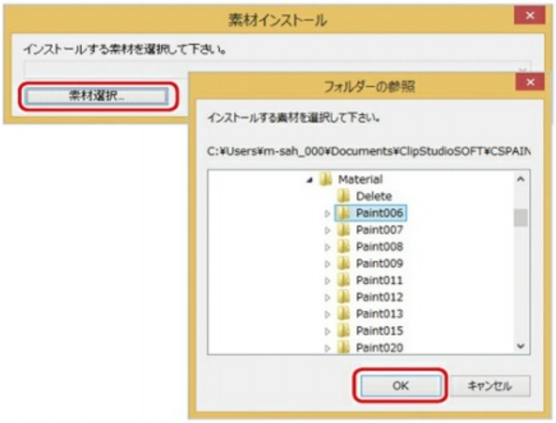
2. 歯車アイコン→"素材インストール"を選択する。



3. 素材インストーラーの起動メッセージが表示されたら［はい］ボタンをクリックする。



4 ［素材選択］ボタンをクリックし、素材フォルダーを選んで［OK］ボタン（［開く］ボタン）をクリックする。



POINT

素材は、パッケージ版は「アプリケーションディスク」内に、ダウンロード版・バリュー版ではCLIPサイトの［素材のダウンロード］からダウンロードし解凍しておく。

5 ［インストール］ボタンをクリックし、開始メッセージが表示されたら［はい］ボタン（［OK］ボタン）をクリックする。



6 インストール完了のメッセージで［OK］ボタンをクリックする。続けて他の素材もインストールする場合は、手順4～6を繰り返し行う。
終了する場合は、［終了］ボタンをクリックする。



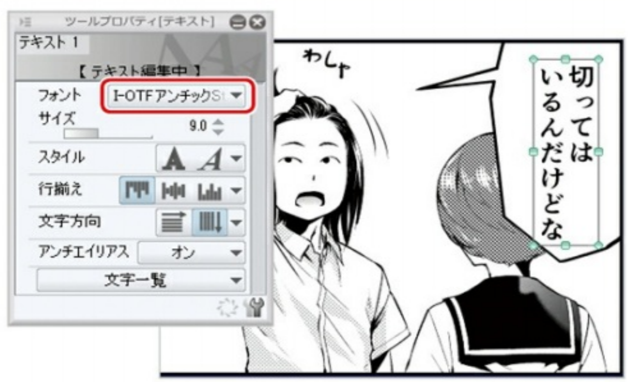
POINT

CLIP STUDIOにはイラストやマンガ作成に活用できる、たくさんの素材が用意されている。ダウンロードしてみよう。→ P.188

フォントをインストールする

付属の「イワタアンチック体B」フォントは、マンガのセリフ入力に適した書体だ。マンガに不可欠な記号類や一般外字（約2,200文字）も収録されている。次の方法でインストールしておこう。

※ Mac OS Xの場合は、カッコ内のボタンを操作する。



1 「イワタアンチック体B」が収録されているフォルダーを開き、「IwaAntStd-Bd.otf」をダブルクリックする。

POINT

「IwaAntStd-Bd.otf」は、パッケージ版では「アプリケーションディスク」内に、ダウンロード版・バリュー版ではCLIPサイトの［限定特典追加素材のダウンロード］からダウンロードし解凍しておく。

2 表示された画面で［インストール］ボタン（［フォントをインストール］ボタン）をクリックする。



CLIP STUDIO PAINT を起動する

1. CLIP STUDIO のショートカットアイコンをダブルクリックする。

2. [PAINT] をクリックして CLIP STUDIO PAINT を起動する。



Column

ライセンス登録

初めて起動したときは、シリアルナンバーの入力画面が表示される。シリアルナンバーを入力して [ライセンスを登録する] ボタンをクリックし、画面に従ってライセンス登録を行う。

初期化起動の方法

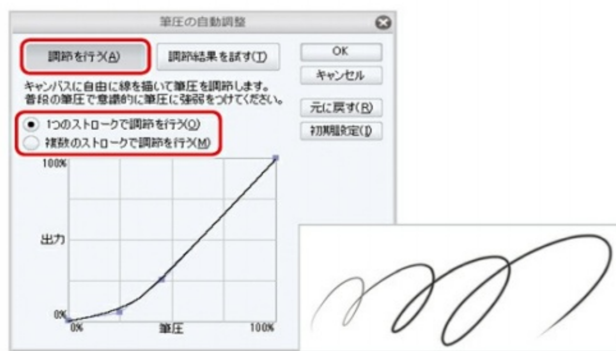
CLIP STUDIO PAINT に不具合があったときなど、設定を初期化して起動することができる。初期化起動を行うと、初期化起動画面でチェックを入れた項目の設定内容が削除されてインストール直後の状態に戻るので、操作には注意が必要だ。トラブル時の対応策として覚えておこう。

1. CLIP STUDIO を起動して、Shift キーを押しながら [PAINT] をクリックする。
2. 初期化起動画面が表示されるので、任意の項目にチェックを入れて [OK] ボタンをクリックする。

より快適に操作するために

●ペンタブレットの筆圧を設定する

自分に合った自然な力加減で描画できるように、ペンタブレットの筆圧を調整しておこう。
ファイルメニュー→ " 筆圧検知レベルの調節 " を選択し、[調節を行う] を選んで [1 つのストロークで調節を行う] または [複数のストロークで調節を行う] をオンにする。筆圧の強弱を意識して線を描くと、グラフが変化するので [OK] ボタンをクリックする。
ここでの設定は、すべてのツールに適用される。ペンごとに設定することもできるので調整してみよう。→ P.94



●ウィンドウカラーやタッチ操作の設定をする

ファイルメニュー→ " 環境設定 " の [インターフェース] では、好みに合わせてウィンドウカラーを変更したり、タッチ操作で利用する場合の設定ができる。
ウィンドウカラーを変更する場合は、[カラー] で[配色テーマ] を選び、[濃度調整] のスライダーを動かして好みの濃度にする。
タッチ操作で利用する場合は、[タッチ操作設定] で [タッチ操作に適したインターフェースに調整する] にチェックを入れ、ボタンや文字の大きさを選択する。再起動すると適用される。
タブレット PC で CLIP STUDIO PAINT のタッチ操作がうまく動作しないときは、" 環境設定 " の [タブレット] で [TabletPC] を選ぶと解決する場合がある。



カラーのマンガ原稿を描いてみよう

STEP 1 キャンバス作成〜線画

マンガ原稿用紙をカラー向けの解像度で作成し、ラフや下描きを描く。

1 ファイルメニュー→“新規”を選択。B5 サイズの同人誌印刷などを想定した原稿用紙サイズを指定する。新規画面の［作品の用途］は［コミック］を選択し、ファイル名を入力する。プリセットをクリックして、仕上がりサイズの大きさを選択する。ここでは［B5 判］を選択した。
カラー原稿の場合、［解像度］は 350dpi か 300dpi を、［基本表現色］は［カラー］を選択する。



POINT

一般的には、モノクロ（白黒）の原稿は 600dpi、カラー原稿は 350dpi または 300dpi がよく利用される。編集担当者や印刷所などで確認すると確実だ。

2 マンガ原稿と同様に、ラフや下描きを描画してペン入れをする。

ペン入れ



下描き

POINT

いちど描いた線画そのものに後から色をのせることが可能。今回は、主要パーツごとにペン入れのレイヤーを分けて、後から調整しやすいようにしている。

STEP 2 下塗りをする

パーツ（色）ごとに分けて、下塗り用のレイヤーに色塗りの準備をしよう。

1 線が閉じられている範囲は、「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を使って塗る。仮色で塗るので単純な色分けで問題ない。
色はカラーサークルを使って作る。線が閉じられていない場所は、下塗りの色で線を描き足しておけば塗りつぶしができる。



POINT

画が描かれている部分は、下位のレイヤーが隠れて見えなくなる。レイヤーの順番は、レイヤーパレット上でレイヤーをドラッグして移動できるので、順序をよく考えて配置しよう。

2 まつげ部分のペン入れはレイヤーを分けているので、その他のペン入れレイヤーを非表示にすると塗りつぶしがしやすくなる。



目のアイコンをクリックして表示・非表示を切り替えて描く



POINT

下描きレイヤーは、オートアクションパレットで作成した際に「下描きモード」に設定されている。「塗りつぶし」ツールなどでは、この下描きモードのレイヤーは参照しないので、下描きレイヤーを表示していても影響しない。→ P.74、P.135

PART5-1　線画のレイヤーを参照して塗りつぶす→ P.134

STEP 3

着彩をする

下塗りを利用して、「筆」ツールで質感のある着彩をする。影やハイライトを重ねて塗る方法や、合成モードを使った色のコントロール方法を見ていこう。

1 レイヤーパレットで下塗りのレイヤーの直上にレイヤーを作り、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにする。



赤いラインが表示される

2 着彩には「筆」ツールなどが便利。パーツごとに陰影などを描いていく。クリッピングを利用しているので、下塗りで塗られた部分以外にはみ出さないため効率よく着彩できる。「筆」ツールの「不透明水彩」「透明水彩」「塗り＆なじませ」を活用した。



レイヤーの影部分は、大きくはみ出してもOK!



下地のレイヤーと重ねた状態



クリッピングで領域以外は非表示に！

PART6-4　描画部分からはみ出さないように塗る→ P.157

3 クリッピングするレイヤーは複数作成できる。グラデーションや色味を付け加えたりする場合に、もう1枚レイヤーを作成するといった使い方ができる。



レイヤーを重ねてクリッピングする



さらにレイヤーを重ねて描く



細かなニュアンスも表現しやすい

Column

クリッピングのしくみ

［下のレイヤーでクリッピング］をオンにすると、下にあるレイヤーの色が塗られている領域以外は見えなくなる。見えなくなっている部分は消去されているわけではないので、クリッピングをオフにすれば、また元の状態で表示される。



青い部分が領域



下塗りのひとつ上のレイヤーに描画する



オンにすると領域以外が非表示になる

STEP 4 線画の色を調整する

線画の色を調整して、イラスト全体の印象を変えてみよう。

1 レイヤーの［透明ピクセルをロック］を利用すると、すでに描かれている領域以外に描画できない。この機能を利用して、すでに描かれている線画のニュアンスを調整する。



ペン入れしたレイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定

2 「筆」ツールなどを利用して描画する。同様に背景も描画する。



黒い線画



描かれている線画はそのままで、色だけが変わる



全体的なニュアンスが変化する



着彩が完了

PART6-4　描画部分からはみ出さないように塗る→ P.157

4 合成モードを使ってみよう。合成モードは、下のレイヤーをどう透かせるかを決めるもの。より効果的に色のコントロールが行える。
合成モードのメニューに並んでいる項目は、上ほど暗く下ほど明るく合成される。同じ色を重ねていても合成モードによって見え方が大きく変わるので、シーンによって使い分けよう。ここでは［乗算］に設定した。





合成モード：通常



合成モード：乗算



合成モード：加算

PART6-8　合成モードで重なるレイヤーを変化させる→ P.165

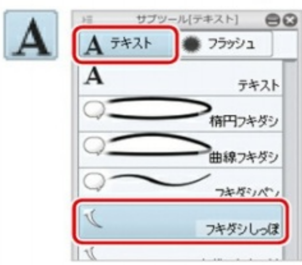
STEP 5 セリフを入力する

マンガのセリフに必要なフキダシと文字を入力しよう。

1 素材パレットから、［漫画素材］の［フキダシ］を開いて、フキダシをドラッグ＆ドロップして貼り付ける。大きさや向きは、貼り付けた後に「操作」ツールの「オブジェクト」で自由に変更が可能。



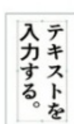
2 「テキスト」ツールの「テキスト」グループにある「フキダシしっぽ」を使って、フキダシの向きにドラッグしてしっぽを付ける。

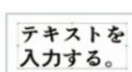




3 「テキスト」を選択して、フキダシ上でクリック。カーソルが表示されたら文字を入力する。







ツールプロパティパレットで、縦書き・横書き、フォントの種類やサイズなどを調整する



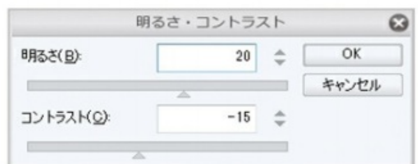
STEP 6 仕上げる

色調整やエフェクト（光やぼやけた雰囲気など）をかけて仕上げよう。

1 イラストを描いたレイヤーの上に、レイヤーメニュー→“新規色調補正レイヤー”→“明るさ・コントラスト”を選択して色調補正レイヤーを作成する。



2 明るさとコントラストのスライダーを左右に調整して、画の色や明るさのバランスを整える。レイヤーメニュー→“新規色調補正レイヤー”→“色相・彩度・明度”なども利用して色をまとめあげることも可能だ。





完成！

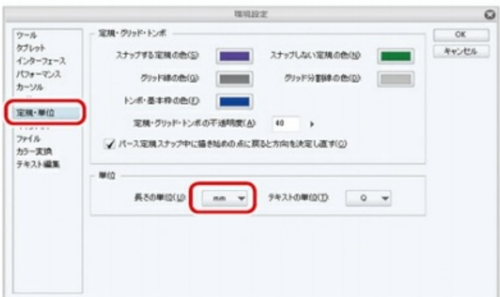
PART6-9　色調を補正する→ P.168

印刷向けのマンガを描いてみよう

STEP 1 用途別の準備

ここでは印刷用のマンガ原稿を作成する。まずは準備から始めよう

1 ファイルメニュー→“環境設定”を選択。表示された環境設定画面で［定規・単位］を選び、［単位］の［長さの単位］で［mm］を選択する。
これでブラシサイズや枠線の間隔などをミリ（mm）で設定することができるようになる。



POINT

印刷目的のマンガ原稿では、ミリ（mm）単位で作業すると感覚がつかみやすい。ペンの太さ（ブラシサイズ）もミリ単位で設定できる。

Column 単位をミリ［mm］に変更する→ P.35
PART1-2 原稿用紙を新しく作成する→ P.39

STEP 2 原稿用紙を作る

新しい原稿用紙を作成して 1 ページのマンガを描いてみよう。

1 ファイルメニュー→“新規”を選択する。



2 新規画面で［作品の用途］は［コミック］を選択し、ファイル名を入力する。プリセットのボタンをクリックして仕上がりサイズの大きさを選択。ここでは、［商業誌用 断ち落とし 5mm モノクロ（600dpi）］を選択した。



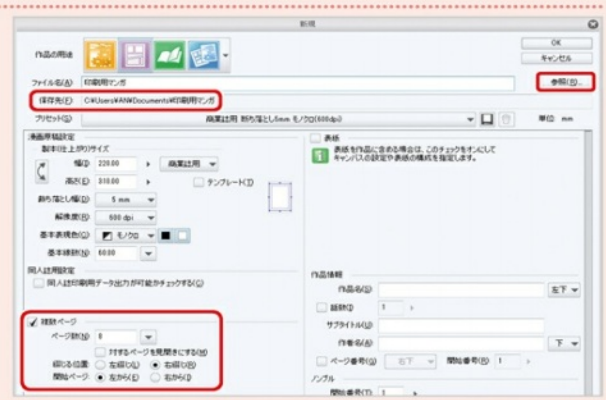
POINT

原寸印刷する同人誌の場合、B5 の同人誌を作るときはプリセットから［B5 判 モノクロ（600dpi）］を選ぶ。余白が付加され、原稿用紙の大きさよりひと回り大きな A4 サイズになる。プリセットを選んだ後でも各設定を変更できる。

Column

複数ページを作るには

　複数のページをまとめて作成する場合は、［複数ページ］にチェックを入れてページ数を設定（ページ数は後から増減もできる）。［保存先］のフォルダーも設定する。一般的なマンガであれば［綴じる位置］と［開始ページ］は初期設定のままで OK だ。



STEP 3 ネームを描く

ネームはマンガの構図やセリフを決める設計図。ラフに描くところから始めよう。

1 オートアクションパレットを表示して［下描きレイヤーの作成］を選び、［オートアクションの再生］をクリック。自動で下描きレイヤーが作成される。





POINT

レイヤーパレットのレイヤー名をダブルクリックすると、名前を変更できる。何の用途のレイヤーかわからなくならないように名前を付けておこう。ここでは「ネーム」と入力した。

2 ネームを描くときは「鉛筆」ツールを使うと便利だ。筆圧によって線の濃さが変えられるのでアタリを付けやすい。「消しゴム」ツールで消すこともできるが編集メニュー→"取り消し"（ショートカットはCtrl+Z キー）で、これまでの行程をさかのぼることもできる。



POINT

作業を始めたらファイルメニュー→"保存"を選び、必ず小まめにファイルを保存しておこう。保存するときは保存形式に注意。初期設定ではオリジナル形式で保存してくれる（［ファイルの種類］は「CLIP STUDIO PAINT」、拡張子は「.lip」）。ちゃんと保存されているか確認しておこう。

STEP 4 下描きをする

ネームレイヤーとは別に下描き用レイヤーを作り、線をまとめておこう。

1 STEP3 同様、オートアクションパレットの［下描きレイヤーの作成］を選び［オートアクションの再生］をクリックすると、下描き用のレイヤーを作成してくれる。



POINT

レイヤーパレットで［不透明度］を下げ、ネームを描いたレイヤーを薄く表示すると線をまとめやすくなるだろう。また、目のアイコンをクリックすることでレイヤーの表示・非表示を切り替えられる。

2 ラフを描いたレイヤーを参考に、線をまとめていく。



POINT

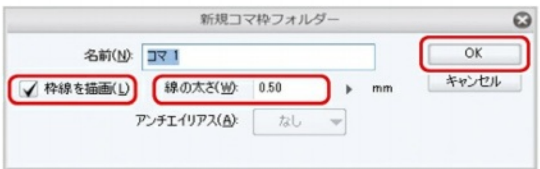
原稿用紙を作成した直後からある「ラスターレイヤー」（レイヤー名は「レイヤー 1」）は、清書のときに利用できる。

PART1-5　原稿用紙を保存する→ P.47
PART3-2　「鉛筆」ツールで下描きをする→ P.77
PART8-10　オートアクションを利用する→ P.208

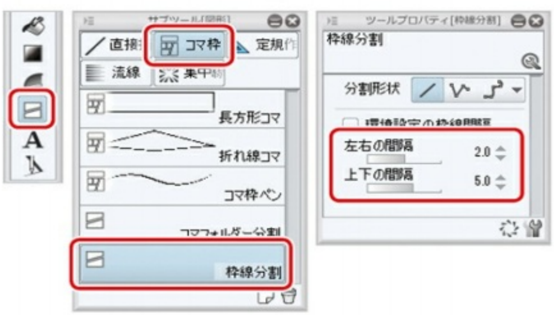
STEP 5 コマ割りをする

コマ枠を描く。スライスするように枠線を作成できる。

1 レイヤーメニュー→"新規レイヤー"→"コマ枠フォルダー"を選び、表示される新規コマ枠フォルダー画面で線の太さを設定し［枠線を描画］にチェックを入れて［OK］ボタンをクリック。



2 コマ割りには「図形」ツールにある「コマ枠」グループの「枠線分割」を使う。ツールプロパティパレットで［左右の間隔］と［上下の間隔］を設定する。



3 枠線の外側からスライスするようにコマ枠を切り分ける。



枠線　　スライスするようにコマを割る

POINT

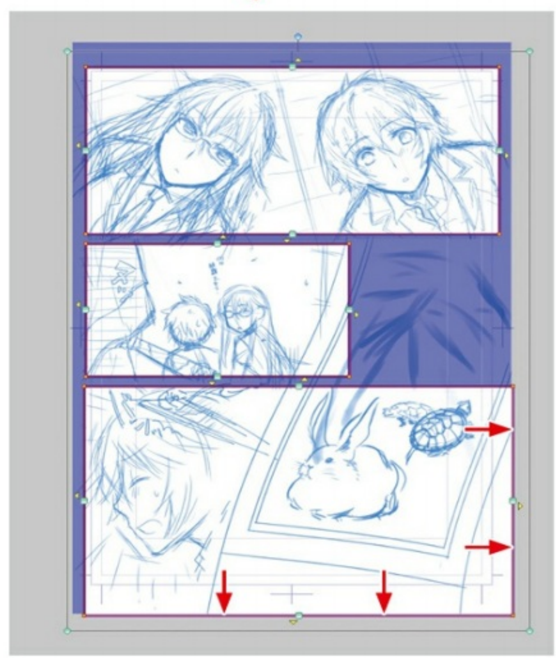
コマ枠フォルダーを作成するとレイヤーパレットに「コマ枠フォルダー」が作成されるが、今回はこのフォルダー外でペン入れを行う。

4 「操作」ツールの「オブジェクト」で枠線の形を整えたり、裁ち切りのコマ（ページいっぱいに拡がったコマ）に変更する。





黄色い▼をクリック



PART3-6　コマ割りをする→ P.83
PART3-7　コマ枠を編集する→ P.86

STEP 6

ペン入れをする

「G ペン」や「丸ペン」を使って、下描きを元にペン入れを行う。

1 ペン入れは、原稿用紙作成直後にあった「ラスターレイヤー」に行う。下描きレイヤーよりも下にある場合は、レイヤーパレット上でドラッグして「コマ枠フォルダー」と「下描きレイヤー」の間に移動させておく。



2 「ペン」ツールのサブツールから好きなものを選んでペン入れをする。ここでは「G ペン」を使用した。





3 効果線は、「図形」ツールの「定規作成」グループにある［特殊定規］を使うと劇的に便利。ツールプロパティパレットの［特殊定規］で［平行線］を選び、効果線を描きたい方向にドラッグする。平行線定規が作成され、コマンドバーの［特殊定規にスナップ］がオンになる。





ドラッグして平行線を描く

ここでは、「ペン」ツールの「効果線用」を選んだ。ドラッグすると、特殊定規にスナップされ簡単に描画できる。



POINT

作成した平行線定規の役目が終わったら、表示メニュー→“特殊定規にスナップ”をオフにすれば、定規を使わないペン入れを再開できる。

PART4-1 「ペン」ツールでペン入れをする→ P.92
PART4-18 特殊定規で描画する→ P.119

STEP 7

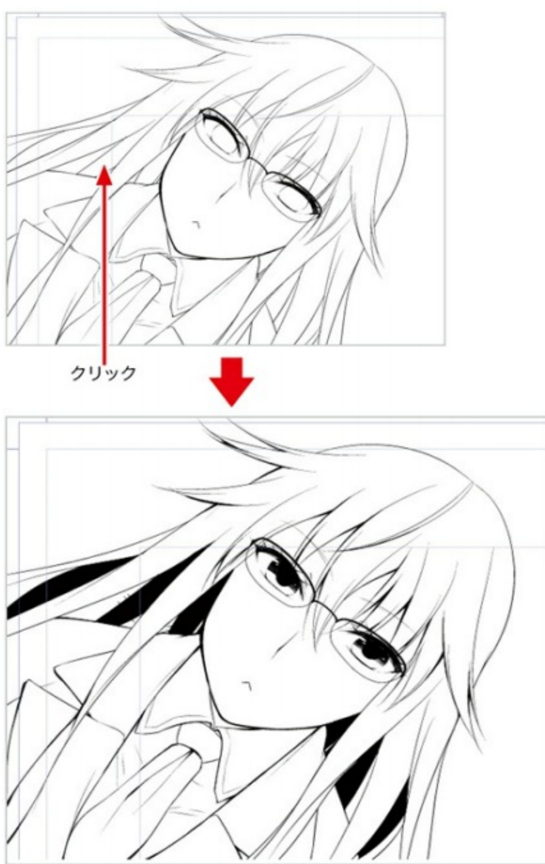
塗りやトーンで仕上げる

べた塗りやトーンを貼って仕上げ作業を進める。

1 レイヤーメニュー→“新規ラスターレイヤー”を選択し、べた塗り用のレイヤーを新しく作る。

2 「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を選ぶ。線が閉じられている場所をクリックするだけでべた塗りが完了だ。線が途切れている場合は、べた塗り用のレイヤー上でペンツールを使って隙間をふさいでおけば OK。





PART5-2　ベタで塗りつぶす→ P.136
PART5-5　選択範囲にトーンを貼る→ P.144

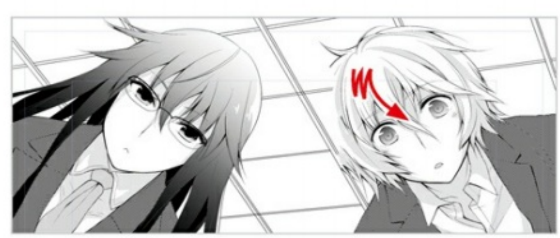
3 トーンを貼る場合は、「自動選択」ツールの「他レイヤーを参照選択」で、線が閉じられている場所をクリックして選択範囲（点線が表示されている領域）を作成する。



4 選択範囲の下に表示される「選択範囲ランチャー」の［トーン］をクリック。簡易トーン設定画面で線数や濃度を設定する。60 線、濃度 10% ～ 30% あたりがよく使われているトーンだ。



5 トーンは、「べた塗り」という名のレイヤーに貼られる。このレイヤーを選択している状態であれば、「ペン」ツールや「消しゴム」ツールでトーンの貼り足しや削りができる。



「消しゴム」ツールでトーンを削る

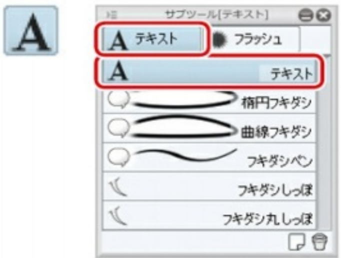
POINT

下描きレイヤーは、オートアクションパレットで作成した際に「下描きモード」に設定されている。「塗りつぶし」ツールなどではこの下描きモードのレイヤーは参照しないので、下描きレイヤーを表示していても影響しない。→ P.74、P.135

STEP 8 セリフを入力する

描かれたフキダシの中にテキストを入力する。

1 「テキスト」ツールの「テキスト」グループから「テキスト」を選んで、文字を入力したい場所でクリック。文字を入力する。





文字を入力

POINT

フキダシを作成するには、「テキスト」ツールの「テキスト」グループにある「楕円フキダシ」や「曲線フキダシ」「フキダシペン」を使って作成する。また、素材パレットの［漫画素材］の［フキダシ］から好みのものをドラッグ＆ドロップすることもできる。→ P. 130

PART4-21　セリフを入力する→ P.127

2 入力が終わったテキストはハンドルが表示されて、位置を調整したり大きさを変更することができる。



ハンドルをドラッグして大きさを調整する



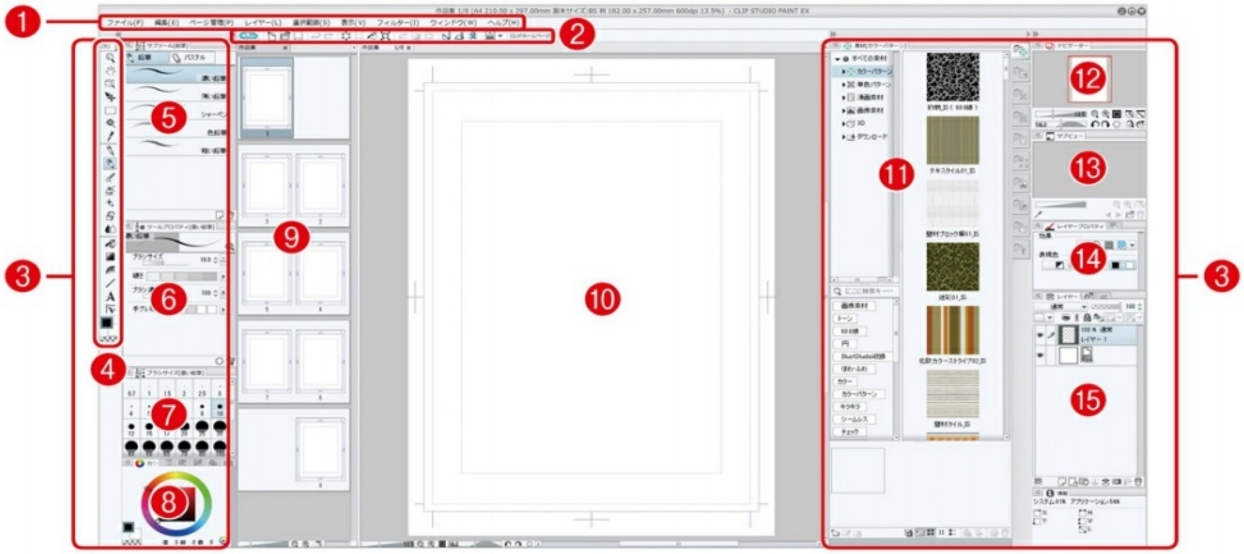
Column

ComicStudio で作成したファイルを読み込む

　ComicStudio で作成したファイルを読み込むには、CLIP STUDIO PAINT のファイルメニュー→ “開く” を利用する。開く画面で作品やページフォルダー内にある「作品ファイル (.cst)」や「ページファイル (.cpg)」を選択すると、ComicStudio 用のファイル（フォルダー）が新しく CLIP STUDIO PAINT で読み込める「.lip」ファイルや「.cmc」ファイルに変換される。以降は、変換されたファイルを使って CLIP STUDIO PAINT で作業を行う。詳しくは「ComicStudio4.0 からの設定引き継ぎ」で紹介している。→ P.36

インターフェースと各部の名称

1 CLIP STUDIO PAINT EX の画面構成



❶ **メニューバー：**キャンバスの作成・保存からパレットの表示まで、各操作コマンドの多くをこのメニューから呼び出す。

❷ **コマンドバー：**メニューから呼び出すコマンドなどにすぐアクセスできる。アイコンボタンを自由に配置できる。

❸ **パレットドック：**パレットを縦にまとめるためのもの。画面の左右に配置でき、幅やパレットの位置を調整できる。

❹ **ツールパレット：**ペン・鉛筆・筆など、描画や着彩に使うツールが用意されている。

❺ **サブツールパレット：**選んだツールごとに用意したサブツールを一覧から選べる。新しい設定を自分で保存しておくことも可能。

❻ **ツールプロパティパレット：**使用中のサブツールや選択中の定規や素材などを調整する。

❼ **ブラシサイズパレット：**ペンや鉛筆・筆ツールなどのブラシサイズを一覧から直感的に選べる。

❽ **カラー系パレット：**描画する色を調整・選択する。よく使う色を登録できるカラーセットパレットや、使用した色の履歴を一覧できるカラーヒストリーパレットなどがある。

❾ **ページ管理ウィンドウ：**複数ページを管理するウィンドウ。ページ管理メニュー→“ページ管理ウィンドウを開く”で表示する。

❿ **キャンバスウィンドウ：**イラストやマンガを描くためのもの。下部に拡大・縮小、回転表示するためのキャンバスコントロールがある。

⓫ **素材パレット：**トーンや背景・3D モデルなど、レイヤー上にあるものはすべて登録でき、ページ上に再現できる。素材の調整などを行う。

⓬ **ナビゲーターパレット：**キャンバス上の画像のサムネイルで、❿キャンバスウィンドウでの表示の大きさや角度などを調整する。

⓭ **サブビューパレット：**キャンバス上で作業しているものとは別の独立した画像を読み込み、色を取得したり参考情報として確認できる。

⓮ **レイヤープロパティパレット：**レイヤーの調整を行う。マンガ作業ではトーンの表示などで利用する。

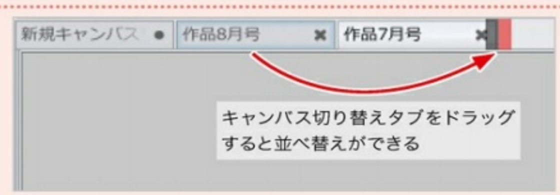
⓯ **レイヤーパレット：**レイヤーを管理するパレット。上下関係を入れ替えたり複製や削除などを行う。

※パレットの配置は「基本レイアウト」のもの（ウィンドウメニュー→“ワークスペース”→“基本レイアウトに戻す”を選択すれば表示できる）。

Column

複数ファイルの切り替え

複数ファイルを開いたときは、キャンバス上部にキャンバス切り替えタブが表示される。タブをクリックして編集するファイルを切り替える。ウインドウメニュー→“キャンバス”→“次のキャンバス”“前のキャンバス”でも操作可能。



コマンドバー

コマンドバーには、よく使う機能がアイコンで用意され、アイコンをクリックすることで素早く実行できるようになっている。また、使いやすいようにアイコンの追加や並び順を変更することができる。→ P.213



❶ **CLIP STUDIO を起動：**CLIP STUDIO を起動する。
❷ **新規：**新規キャンバスを作成する。
❸ **開く：**保存したイラストや画像などを開く。
❹ **保存：**作成中のイラストや画像を保存する。
❺ **取り消し：**操作を取り消す。
❻ **やり直し：**取り消した操作をやり直す。
❼ **消去：**レイヤーに描いた内容を消去する。範囲を選択しているときは、その範囲内が消去される。
❽ **選択範囲外を消去：**選択範囲外の画像を消去する。
❾ **塗りつぶし：**選んでいる色で塗りつぶす。範囲を選択しているときは、その範囲内を塗りつぶす。
❿ **拡大・縮小・回転：**拡大・縮小・回転・変形を行う。範囲を選択している場合は、その範囲内が対象となる。
⓫ **選択を解除：**選択範囲を解除する。
⓬ **選択範囲を反転：**選択範囲を反転する。
⓭ **選択範囲の境界線を表示：**選択範囲を示す破線の表示・非表示を切り替える。
⓮ **定規にスナップ：**オンにすると定規にスナップされ、定規に沿って描画できる。
⓯ **特殊定規にスナップ：**オンにすると特殊定規にスナップされ、特殊定規に沿って描画できる。
⓰ **グリッドにスナップ：**オンにするとグリッド線やパース定規のグリッドにスナップして描画できる。
⓱ **タイトルバーとメニューバーを表示 / 隠す：**タイトルバーやメニューバーの表示の切り替え、CLIP STUDIO PAINT の終了などが行える。
⓲ **CLIP ホームページ：**Web ブラウザが開き、「創作活動応援サイト CLIP」ページが表示される。

キャンバスコントロール

キャンバス下部のキャンバスコントロールでは、キャンバスの拡大・縮小、回転など、表示の切り替えができる。



❶ **拡大・縮小スライダー：**右へ動かすと拡大表示、左へ動かすと縮小表示になる。
❷ **ズームアウト：**キャンバスを縮小表示する。
❸ **ズームイン：**キャンバスを拡大表示する。
❹ **ピクセル等倍：**ピクセル等倍（100%）で表示する。
❺ **回転スライダー：**右へ動かすと右回転（時計回り）、左へ動かすと左回転（反時計回り）する。
❻ **左回転：**キャンバスを指定角度ごとに左回転する。
❼ **右回転：**キャンバスを指定角度ごとに右回転する。
❽ **回転をリセット：**表示角度をゼロに戻す。

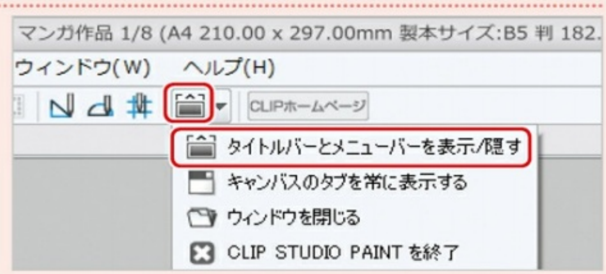
Column

メニューバーやタイトルバーを隠す

メニューバーやタイトルバーを非表示にすると、キャンバスウィンドウが広くなり作業しやすい。

操作は簡単で、Shift キーを押しながら Tab キーを押すだけ。キーを押すごとに「タイトルバーを隠す→メニューバーを隠す→タイトルバーとメニューバーを再表示する→タイトルバーを隠す →…」というように表示が切り替わる。

※ Mac OS X の場合は、編集ウィンドウのタイトルバーの切り替えになる。



コマンドバーの［タイトルバーとメニューバーを表示 / 隠す］でも切り替えが可能

ページ管理ウィンドウ

ページ管理ウィンドウは、複数ページの作品を管理するウィンドウだ。新規に複数ページの原稿用紙を作成すると表示される。

ページ管理ウィンドウには、全ページのサムネイルが表示され、サムネイルをダブルクリックしてページファイルを開き、描画や編集を行う。複数のページファイルを開いているときは、キャンバス上部のキャンバス切り替えタブで表示の切り替えができる。また、ページ管理メニュー→"前のページ""次のページ"などで、ページファイルを開くことも可能。ただし、ページ管理メニューのコマンドを使った場合は、開いたページファイルのタブしか表示されないので注意しよう。

ページ管理ウィンドウ下部には、キャンバスコントロールと同様に、サムネイルの表示を切り替えるコントロールが用意されている。それぞれの機能を確認しておこう。





❶ **拡大・縮小スライダー：**右へ動かすとサムネイルを拡大表示、左へ動かすとサムネイルを縮小表示する。
❷ **ズームアウト：**サムネイルを縮小表示する。
❸ **ズームイン：**サムネイルを拡大表示する。
❹ **フィッティング：**ウィンドウサイズに合わせて、サムネイル全体が収まるサイズで表示する。

POINT

ページ管理ウィンドウは、ページファイルを開くと画面左側に表示される（初期設定）。表示位置は、ページ管理メニュー→"ページ管理ウィンドウレイアウト"で"タブ"（タブのみを表示）、"右""上""下"に変更可能だ。ページファイルを開くと、設定した配置で表示される。

Column

タブレット PC 用のインターフェース

タブレット PC を使用している場合は、右図のような操作画面が表示される場合がある。指でタッチしやすいようにアイコンが大型化されているインターフェースだ。各パレットはタブ化されて普段は隠れているが、その分キャンバスウィンドウを広くとれるので描きやすい。

ファイルメニュー→"環境設定"で表示される環境設定画面で、［インターフェース］の［タッチ操作に適したインターフェースに調整する］をオンにすると、このインターフェースを利用できる。



2 パレットの役割と基本操作

CLIP STUDIO PAINT には、数多くのパレットが実装されている。ここでは、パレットの表示・非表示の操作方法と役割について簡潔にまとめている。パレットの種類と役割を把握しておこう。

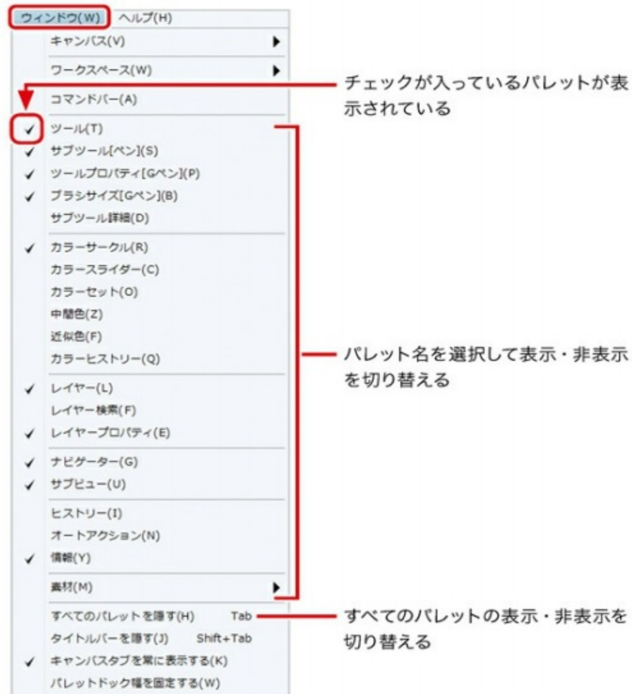
パレットの表示 / 非表示

各パレットの表示・非表示は、ウィンドウメニューから操作する。ウィンドウメニューのパレット名にチェックが入っていれば表示中のパレット、チェックがなければ非表示のパレットとなる。パレット名を選択して表示・非表示を切り替える。

また、各パレットのメニュー表示から［xxx パレットを隠す］を選べば非表示にできる。表示するときはウィンドウメニューから操作する。

POINT

Tab キーを押すごとに、すべてのパレットの表示・非表示の切り替えが可能。作業中はキャンバスウィンドウを広くとれ描きやすい。ウィンドウメニュー→ " すべてのパレットを隠す "" すべてのパレットを表示する " でも切り替えができる。



ツール系パレット

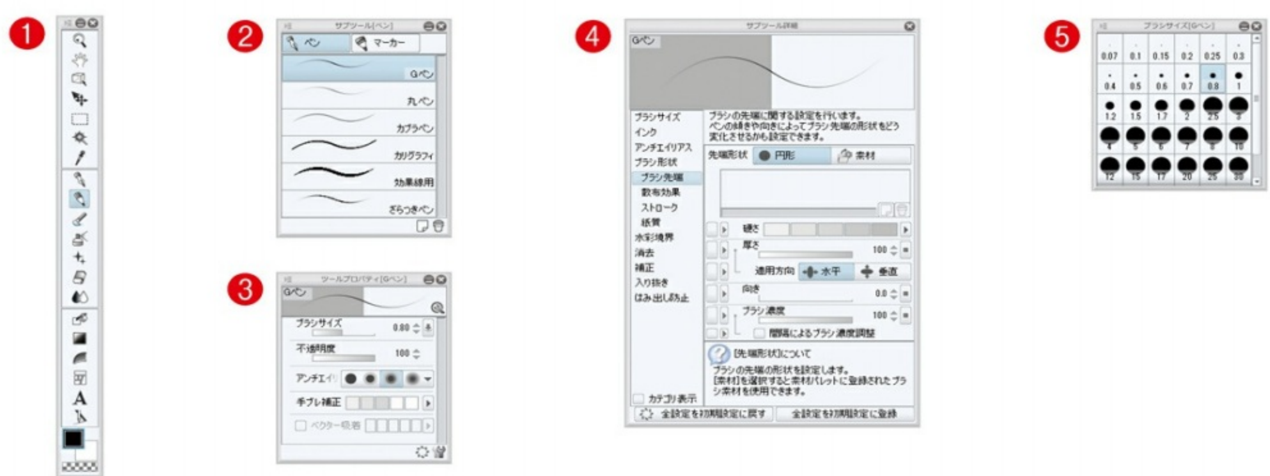
❶ **ツールパレット：**描画や着彩のためのツール。

❷ **サブツールパレット：**ツールパレットで選んだツールごとに、設定の異なるサブツールが用意されている。

❸ **ツールプロパティパレット：**選択したサブツールの設定を調整する。

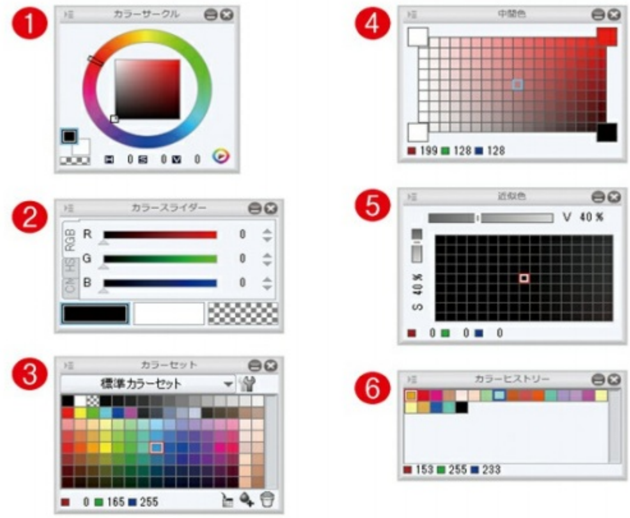
❹ **サブツール詳細パレット：**選択したサブツールのすべての設定を調整する。

❺ **ブラシサイズパレット：**ブラシのサイズを一覧から選んで利用する。



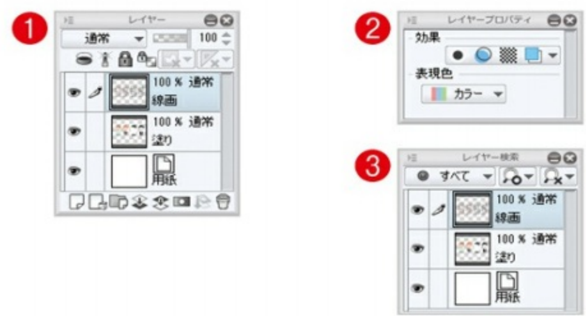
カラー系パレット

❶ **カラーサークルパレット**：描画色を色空間から選ぶ。
❷ **カラースライダーパレット**：スライダーを動かして描画色を選ぶ。カラーチャートの数値で指定することも可能。
❸ **カラーセットパレット**：色の一覧から描画色を選ぶ。よく使う色を登録することも可能。
❹ **中間色パレット**：中間色を作成し、グラデーションの中から選ぶ。
❺ **近似色パレット**：基準となる色を指定し、その近似色をグラデーションの中から選ぶ。
❻ **カラーヒストリーパレット**：いちど使った色が自動登録され、履歴から選ぶことが可能。



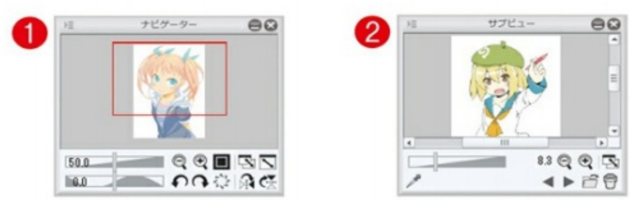
レイヤー系パレット

❶ **レイヤーパレット**：レイヤーの作成や削除、表示順の並べ替えなど、レイヤーを管理する。
❷ **レイヤープロパティパレット**：レイヤーにさまざまな効果を設定し、調整する。
❸ **レイヤー検索パレット**：レイヤーの種類などを指定して、条件に合ったレイヤーを検索する。



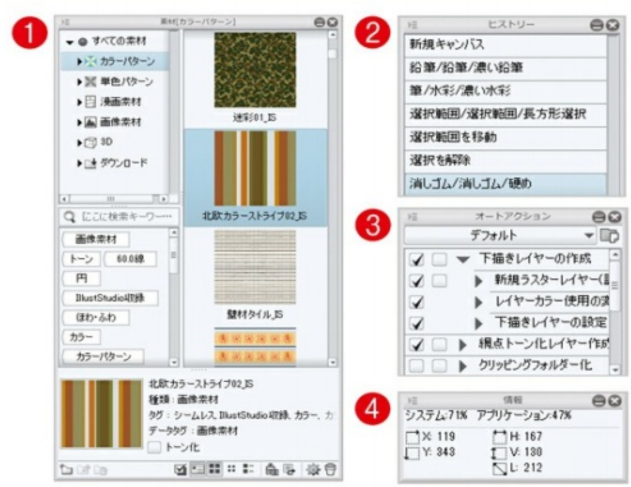
ナビゲーターパレット / サブビューパレット

❶ **ナビゲーターパレット**：キャンバスに表示した画像のサムネイルが表示される。キャンバス上の画像の表示位置を変更したり、拡大・縮小、回転などを行う。
❷ **サブビューパレット**：キャンバス上の画像とは別の画像を読み込み、作画の参考にしたり色を取得できる。



その他のパレット

❶ **素材パレット**：マンガ素材や 3D 素材などが登録されており、作画に利用したり、作成した画像を素材として登録するなど、素材の管理を行う。
❷ **ヒストリーパレット**：操作の履歴が記録される。履歴をクリックすると、その操作まで戻すことが可能。
❸ **オートアクションパレット**：操作の手順を記録しておき、呼び出して一連の操作を自動実行する。
❹ **情報パレット**：ポインタの座標や、システムやアプリケーションの負荷率などの情報を表示する。

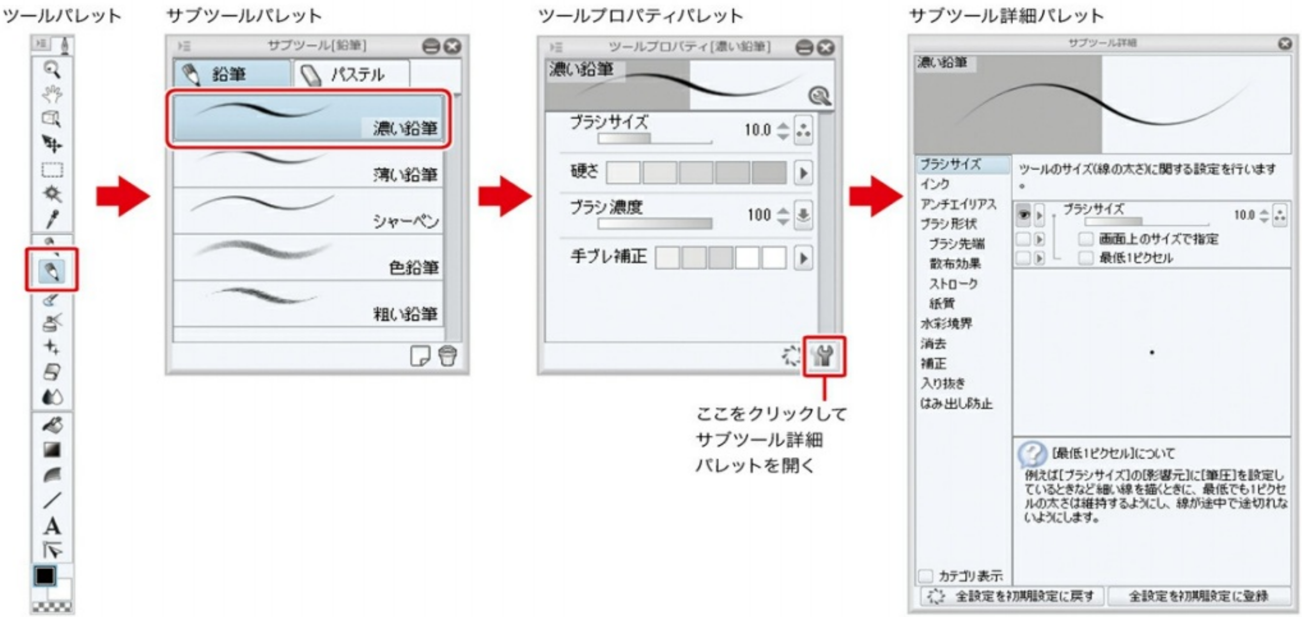


3 ツール系パレットの機能

CLIP STUDIO PAINT には、作画のためのツールがたくさん用意されており、ツール系パレットを連携させながら操作する。パレット間の連携操作を理解し、各パレットの使い方をマスターしよう。

ツール系パレットの使い方

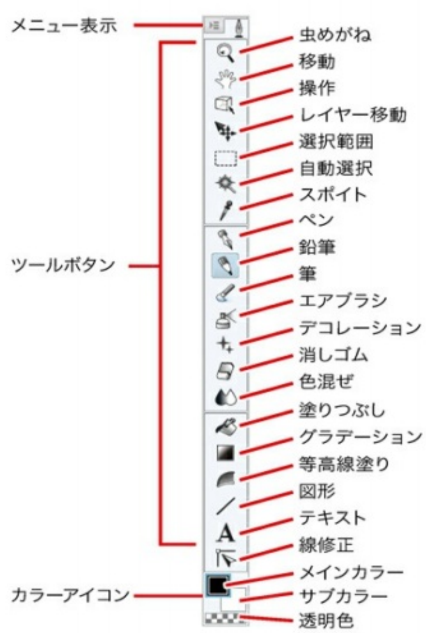
ツール系パレットを使うときは、最初にツールパレットで使いたいツールを決め、サブツールパレットから用途に合ったサブツールを選ぶ。そして、ツールプロパティパレットでサブツールの設定を調整して使用する。さらに細かな設定を行いたいときは、サブツール詳細パレットを利用する。



ツールパレット

ツールパレットには、各ツールがボタンの形で並んでおり、ボタンをクリックして選択する。

また、ツールパレット左上にはメニュー表示があり、クリックしてメニューを表示すると、ツール名の変更や削除、ツールパレットの表示・非表示の切り替えなどが行える。下部にはカラーアイコンがあり、描画色の切り替えに利用する。



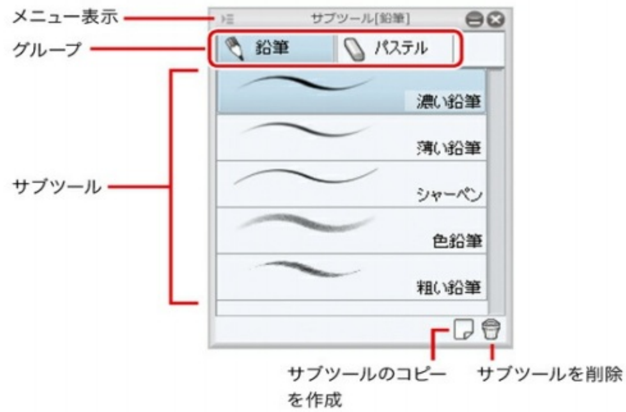
POINT

ツールパレットには、サブツールパレットで選んでいるツールアイコンが表示される。たとえばサブツールパレットで「回転」を選ぶと、そのアイコンがツールパレットに表示される。

サブツールパレット

　サブツールパレットには、ツールごとにさまざまなサブツールが登録されている。ツールによってはグループ分けされていて、グループを選んで下のリストに表示されるサブツールを選び使用する。

　また、メニュー表示をクリックすると、サブツールの複製や削除、表示方法の変更などの他に、自分で作成したサブツールの追加などが行える。



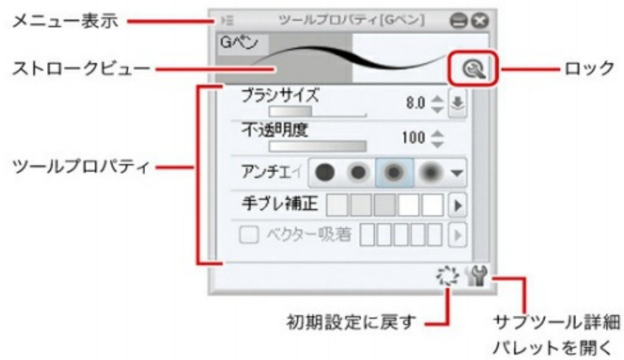
POINT

IllustStudio/ComicStudio4.0 で使用しているツールセットは、メニュー表示→"サブツールの読み込み"でサブツールパレットに登録可能。

ツールプロパティパレット

　ツールプロパティパレットでは、サブツールの設定を調整する。サブツールごとに、さまざまな設定項目があり、値を調整したり、チェックボックスで設定のオン・オフを切り替えたりする。メニュー表示をクリックすると、ツールプロパティパレットで設定した値を初期設定として登録したり、修飾キーの設定などが行える。

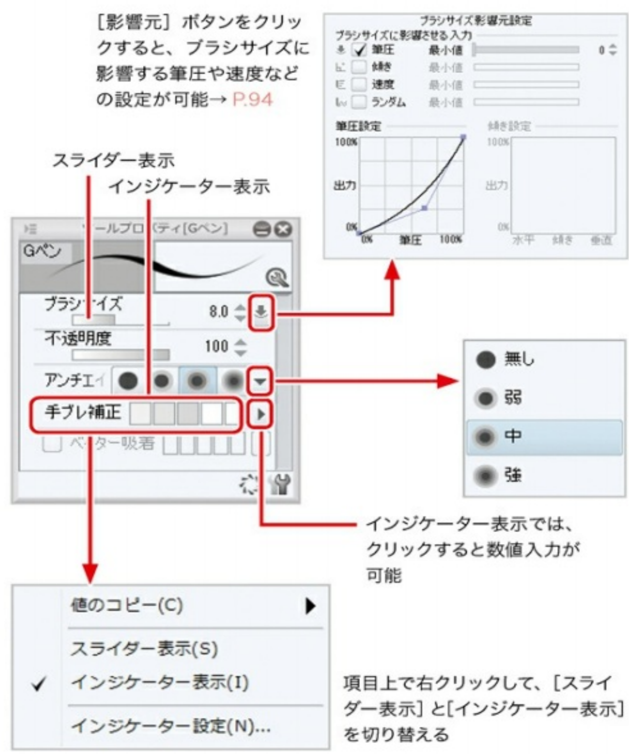
　各項目の数値設定は、スライダーまたはインジケーターを利用する。インジケーターのときは、横向きの［▼］をクリックすれば数値設定が可能だ。また、項目上で右クリックするとスライダーとインジケーターの表示の切り替えや、インジケーターのバー（四角形）ごとの数値設定ができる。→ P.33



●サブツール設定のロックとリセット

［ロック］をクリックして設定をロックすると、設定中の値が保存される。ロック中でも設定の変更が可能で、再度同じサブツールに切り替えればロック時の設定に戻すことができる。

また、［初期設定に戻す］をクリックすると、選択しているサブツールの設定がリセットされ初期設定に戻る。



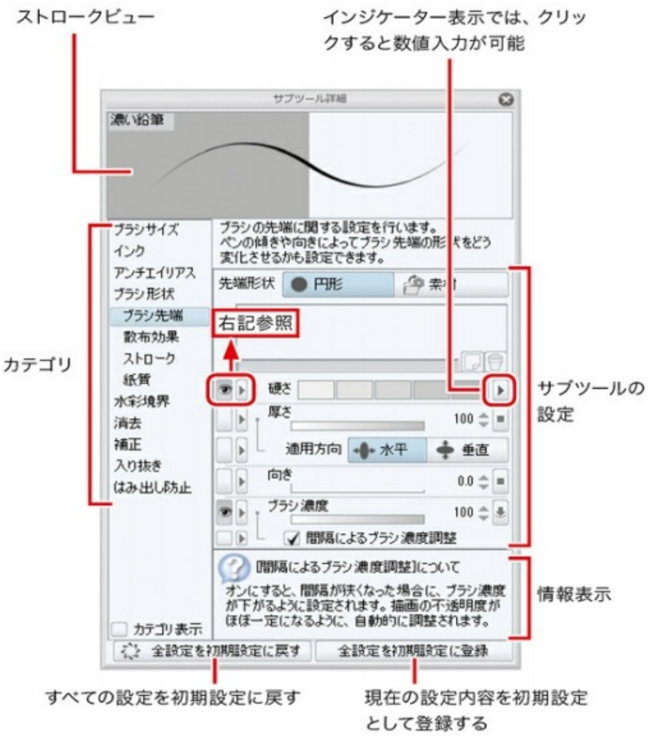
POINT

パレットの項目上で右クリックすると表示されるメニューを右クリックメニューと呼ぶ。右クリックした項目で利用できる機能だけが表示されるので操作しやすい。

サブツール詳細パレット

サブツール詳細パレットでは、選択しているサブツールのすべての項目の設定が可能だ。ツールプロパティパレットよりさらに詳しく設定したい場合は、ツールプロパティパレットで［サブツール詳細パレット］をクリックするか、ウィンドウメニュー→“サブツール詳細”で開く。

サブツール詳細パレットには、左側にカテゴリ分けされたメニューがあり、クリックすると右側に設定内容が表示される。設定内容は多岐にわたり、スライダーやインジケーターで値を調整したり、チェックボックスで設定のオン・オフを切り替えたりする。それぞれの項目上にポインタを合わせれば、パレット下部に設定方法やヒントなどが表示されるので、確認しながら操作するとよいだろう。





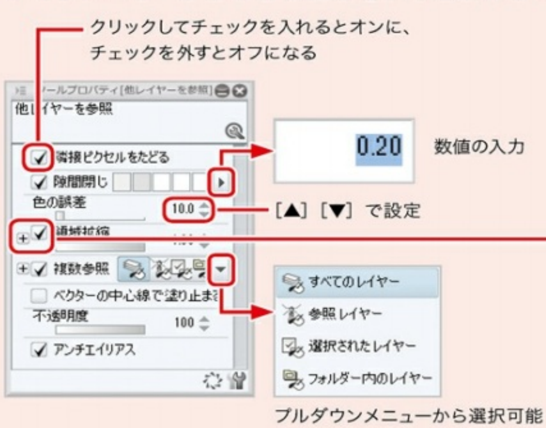


インジケーターのバー（四角形）に対応した値を任意に設定できる。左ほど小さい値、右へいくほど大きい値を設定する。

Column

パレット上のマークについて

パレット上には、いろいろなマークが表示される。クリックで値を変えたり、チェックを入れたり、プルダウンメニューから項目を選ぶといった操作が可能だ。すでにツール系パレットでも紹介しているが、他のパレットでも同じように操作できるので、これらのマークの使い方を確認しておこう。





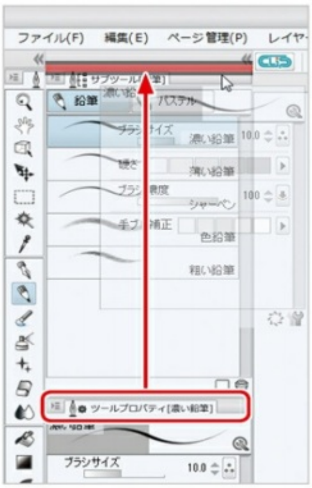
4 パレット・パレットドックの操作

パレットやパレットドックは、自由に位置やサイズを変えたり、タブ化するなどアレンジが可能だ。作業しやすいように配置して作画スペースを広くとり、作画環境を整えておこう。

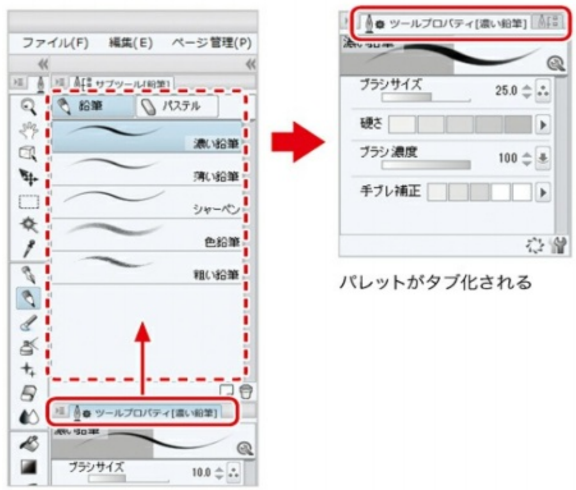
パレットの移動 / タブ化

パレットの位置を変えるなら、パレットのタイトル部分をドラッグし、赤い線を目安に移動する。左右のパレットドック間でも移動が可能だ。キャンバス上にドラッグすると、パレットドックから切り離して単独のウィンドウにできる。元に戻すにはパレットドックにドラッグすればよい。

また、パレットを他のパレットの内側にドラッグすると、ドラッグ先のパレット内でタブ化される。タブの並び順は、タブを横にドラッグすると変更できる。



赤い線を目安にドラッグ



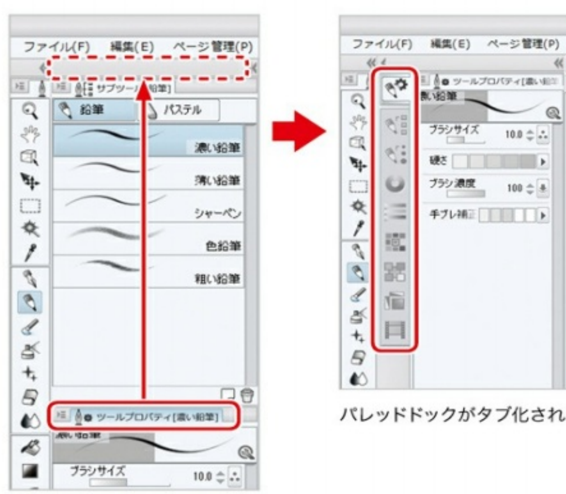
パレットがタブ化される

パレットドックの最小化 / 移動 / タブ化

パレットドックは、[パレットドックの最小化] で最小化と再表示の切り替えができる。最小化のときは、[>] をクリックするとパレットを非表示（タブのみ表示）に、[>>] のクリックでパレットドック全体を非表示にする。再度クリックすれば元に戻る。

移動するときは、パレットドックの何も表示されていない最上部をドラッグする。赤い線を目安に移動しよう。モニターの右端や左端にドラッグすると、モニターに固定できる。また、パレットのタイトル部分をパレットドックの最上部へドラッグするとタブ化することも可能だ。





パレッドドックがタブ化される

POINT

レイアウトを変えたときは、ウィンドウメニュー→“ワークスペース”→“基本レイアウトに戻す”を選べば、元のレイアウトに戻すことができる。

ワークスペースの登録

操作画面をカスタマイズしたときは、自分専用のワークスペースとして登録しておこう。ウィンドウメニュー→“ワークスペース”→“ワークスペースを登録”を選び、ワークスペース名を入力する。ウィンドウメニューに登録したワークスペース名が表示されるので、それを選べば切り替えができる。

なお、ワークスペースの登録では、パレットの表示状態の他にショートカット設定、コマンドバー設定、単位も登録される。





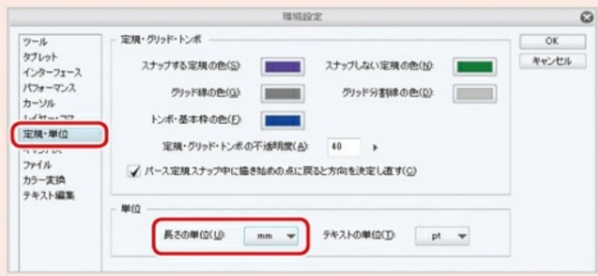
POINT

登録したワークスペースは、ウィンドウメニュー→“ワークスペース”→“ワークスペースの管理”を選ぶと、ワークスペースの管理画面で削除や名前の変更が可能。

Column

単位をミリ［mm］に変更する

ワークスペースの設定で、マンガを描くために単位をミリに変更しておこう。ファイルメニュー→“環境設定”を選んで環境設定画面で設定する。［定規・単位］の［単位］で［長さの単位］を［mm］にする。これでペンの太さなども［mm］単位で設定できるようになる。

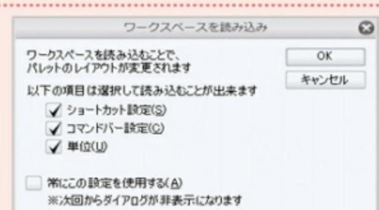


Column

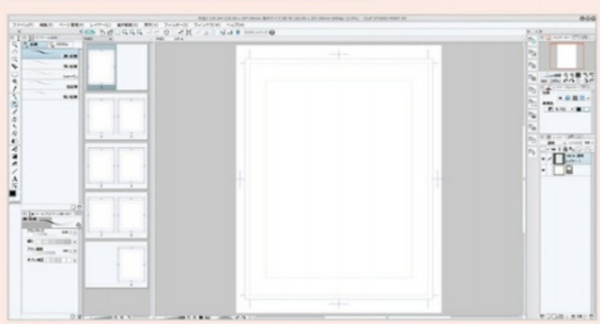
コミック用のワークスペースを利用する

CLIP STUDIO PAINT には、あらかじめ白黒マンガを描くためのワークスペースが用意されている。単位も［mm］になるため、これを元に使いやすいようにパレットの配置を調整していくのもよいだろう。

1. ウィンドウメニュー→“ワークスペース”→“コミック”を選択する。
2. 現在のレイアウトなどを登録するかどうかメッセージが表示される。必要に応じて［はい］ボタンまたは［いいえ］ボタンをクリックする。
3. ワークスペースを読み込み画面で、変更したくない設定があればチェックを外し、［OK］ボタンをクリックする。



ワークスペースを読み込み画面



カラー系パレットなどが非表示になる

ComicStudio4.0 からの設定引き継ぎ

ComicStudio で作成したファイルやツール、素材、カラーセットなどは、CLIP STUDIO PAINT でも利用することができる。これらのデータを CLIP STUDIO PAINT に引き継ぎ活用しよう。

ComicStudio ファイルの読み込み

CLIP STUDIO PAINT で、ファイルメニュー→“開く”で対応するファイルを開いた段階で CLIP STUDIO PAINT のオリジナル形式ファイルになる。

CLIP STUDIO PAINT では、ComicStudio のページファイル（拡張子：cpg）は「拡張子：lip」になる。また作品ファイル（拡張子：cst）は、「拡張子：cmc」の管理ファイルとして扱うことになる。→ P.42

●ページファイル

ファイルを開く際に原稿情報が保存されているフォルダーを開き、拡張子「.cpg」ファイルを指定する。

●作品ファイル

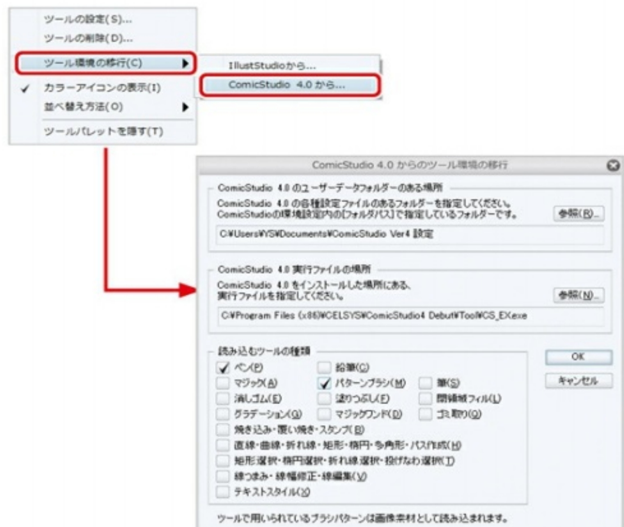
ファイルを開く際に作品情報が保存されているフォルダーを開き、拡張子「.cst」ファイルを指定する。

設定データの読み込み

●ツール

ComicStudio4.0 が同じ PC にインストールされていれば、CLIP STUDIO PAINT のツールパレットのメニュー表示から読み込み可能。

メニュー表示→“ツール環境の移行”→“ComicStudio4.0 から”を選択し、ツール環境の移行画面で必要なツールにチェックを入れる。移行が終了するとツールパレットに ComicStudio から読み込んだツールが追加される。



●素材パレットと用紙テンプレート

CLIP STUDIO の歯車アイコン→“ComicStudio4.0 素材のコンバート”を選ぶと、ComicStudio の素材（マテリアル）パレット内の素材と「用紙テンプレート」が CLIP STUDIO PAINT に登録される。



●カラーセット

ComicStudio のカラーパレットでメニュー表示→“カラーセットの書き出し”を選択。カラーセットファイルを保存する。

CLIP STUDIO PAINT のカラーセットパレットでメニュー表示→“カラーセットの読み込み”を選択、ComicStudio で保存したカラーセットファイルを読み込む。



ComicStudio



CLIP STUDIO PAINT

● 3DLT 機能で利用したモデル

次の 2 つの方法で移行できる。

- ComicStudio で 3D モデルを素材登録して、素材パレットの移行機能を利用する。
- 3D モデルのファイルを直接 CLIP STUDIO PAINT のキャンバス上にドラッグ＆ドロップして読み込む。

PART 1 原稿用紙の準備とページ管理の方法

PART1 では、原稿用紙の各部の名称や本の仕様を始め、原稿用紙の作成や保存、ページ管理など、ページもののマンガ原稿を描くための機能を中心に紹介している。
クオリティの高いマンガを制作するためにも、マンガ制作の基本からページの扱い方まで、しっかりと押さえておこう！



PART 1

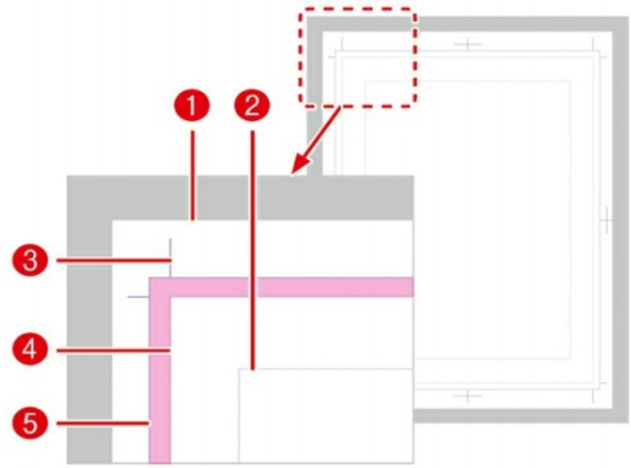
1 原稿用紙の名称と本の仕様

マンガやイラストを描き始める前に、原稿用紙の名称や本の仕様について理解しておこう。マンガを描くときはもちろん、入稿データを準備する際にも共通する情報となる。

原稿用紙の名称について

CLIP STUDIO PAINT のキャンバスには、コマを収める基本枠や、本の裁ち位置を示す仕上がり枠などがある。マンガ用原稿用紙の名称を確認しよう。

❶ **用紙サイズ：**キャンバス全体の大きさ。
❷ **基本枠（内枠）：**コマを配置する基準を示す。
❸ **トンボ：**製本時の目安として付けるマーク。断裁する位置を示すコーナートンボや、用紙の天地 / 左右の中央を示すセンタートンボがある。
❹ **仕上がり枠：**本の製本時に断裁される線。仕上がり時の本のサイズになる。裁ち切り線。
❺ **裁ち落とし：**製本時のズレを考慮して、仕上がり枠より少し余裕をもたせている。仕上がり枠との間が裁ち落とし幅といい（ピンク色）、通常 3 ～ 5㎜幅。「ドブ」とも呼ばれている。

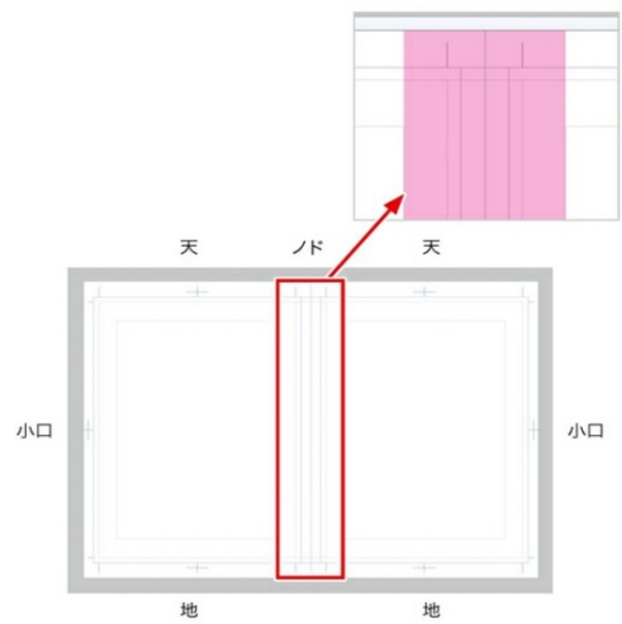


本の仕様について

●見開き原稿について

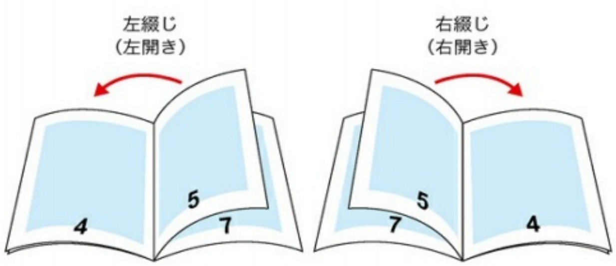
本を開いたとき向かい合う左右のページを見開きという。表現や演出に合わせて左右のページにつながった絵を描くことができる。

見開き原稿で注意したいのが「ノド」。本を閉じたところから 15 ～ 20㎜程度。この部分に絵や文字を描くと本を開いたときに読みにくくなってしまう。しかし、見開き原稿にする場合は、左右のページで絵に切れ目が入らないようにノドにも描くことが必要になる。→ P.46



●本 / 雑誌の綴じ

本を綴じる方向には、右綴じと左綴じがある。表紙を見たときに閉じられている位置が右であれば「右綴じ」、左であれば「左綴じ」になる。日本のマンガは、ほとんどが右綴じ。



POINT

本や雑誌、新聞などの印刷物の大きさ（タテとヨコのサイズ）を「判型（はんがた、はんけい）」という。主に A 判と B 判に分けられていて、「A4 判」は 210×297㎜、「B5 判」は 182×257㎜というようにサイズが決まっている。

PART 1

2 原稿用紙を新しく作成する

CLIP STUDIO PAINT では、一般的な判型のマンガ原稿なら［コミック］、表紙も含めた同人誌原稿なら［同人誌入稿］というように、作品の用途によって原稿用紙を作成できる。

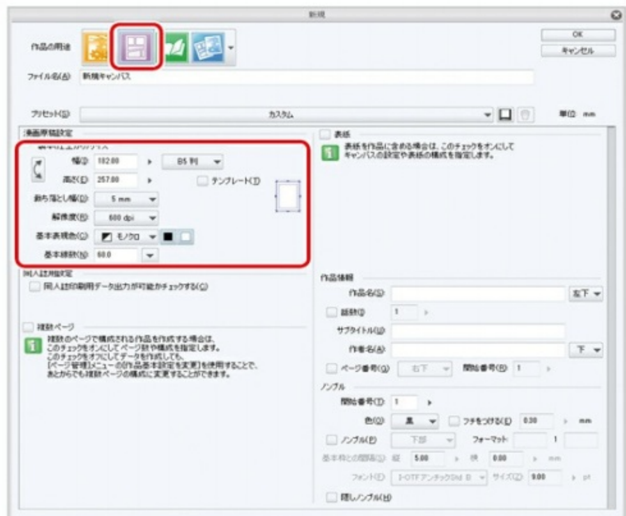
コミック用の原稿用紙を作成する

1 ファイルメニュー→“新規”を選ぶ。



2 ［作品の用途］で［コミック］を選び、［ファイル名］に作品の名前を入力する。

3 本の判型や裁ち落とし幅、解像度などを設定する。各項目の詳細については「新規画面の設定内容」を参照。→ P.41



●幅・高さ

プルダウンボタンをクリックして本の判型を選ぶと、［幅］や［高さ］が自動設定される。

POINT

たとえば、プルダウンボタンで［B5 判］を選択した場合、トンボ（仕上がり枠）が B5 サイズ（182 ×257）になる。実際のキャンバスサイズは、ひとまわり大きい A4 サイズで作成される。

●裁ち落とし幅

5㎜または 3㎜から選択する。

●解像度

モノクロの場合は 600dpi、カラーの場合は 300dpi か 350dpi が一般的。

●基本表現色

自動的に［モノクロ］に設定される。［カラー］［グレー］にする場合はボタンをクリックして設定する。

●基本線数

トーン線数を指定する。値を大きくするほど網点が小さくなる。

4 ［OK］ボタンをクリックすると、コミック用の原稿用紙が作成される。

POINT

［テンプレート］にチェックを入れると、テンプレート画面でテンプレートを選択できる。→ P.187

Column

［コミック］で複数ページを作る / 表紙を作る

［作品の用途］が［コミック］の場合、複数ページを作成するには[複数ページ]にチェックを入れる。複数ページの設定項目が表示され､[ページ数]や[綴じる位置]［開始ページ］などが設定できるようになる。同時に描いた作品群を保存する［保存先］が表示される。［ファイル名］を入力し、［参照］ボタンをクリックして［保存先］を指定する。



表紙を作成する場合も同様に、［表紙］にチェックを入れて設定項目を表示し［解像度］や［基本表現色］などの設定を行う。

同人誌入稿用の原稿用紙を作成する

1. ファイルメニュー→“新規”を選ぶ。



2. [作品の用途] で [同人誌入稿] を選ぶ。
[ファイル名] に作品の名前を入力し、[参照] ボタンをクリックして保存先を指定する。



3. 本の判型や裁ち落とし幅、解像度などを設定する。各項目の詳細については「新規画面の設定内容」を参照。→ P.41

●幅・高さ
プルダウンボタンをクリックして本の判型を選ぶと、[幅] や [高さ] が自動設定される。実際のキャンバスサイズは、ここで選んだ判型より、ひとまわり大きいサイズで作成される。

●裁ち落とし幅
5㎜または 3㎜から選択する。
[同人誌印刷所] で印刷所を選択すると、印刷所が推奨する [裁ち落とし幅] が自動設定される。

●解像度
モノクロの場合は 600dpi が基本となる。
[同人誌印刷所] で印刷所を選択すると、印刷所が推奨する [解像度] から選択できる。

4. [複数ページ] では、[ページ数] に表紙 (4 ページ) を含めたページ数を指定し、本の綴じ方を [左綴じ] か [右綴じ] を選択する。

5. [表紙] では、[解像度] や [基本表現色] などを設定する。
[同人誌印刷所] で印刷所を選択すると、印刷所が推奨する [解像度] から選択できる。

6. [ノンブル] を表示する位置やフォント、サイズなどを設定する。

7. [OK] ボタンをクリックすると同人誌用の原稿用紙が作成される。

POINT

[テンプレート] にチェックを入れると、テンプレート画面でテンプレートを選択できる。→ P.187

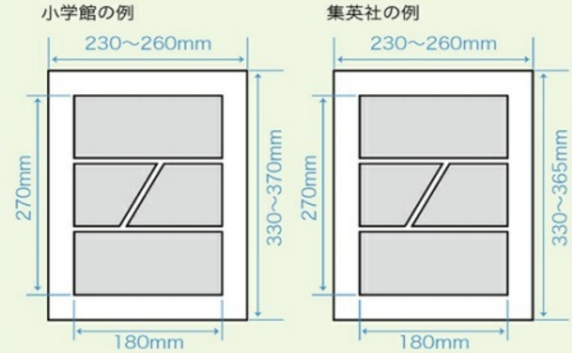
Column

特殊な判型やオリジナルの設定で原稿用紙を作る

特殊な判型やオリジナルの設定で原稿用紙を作るときは、[作品の用途] で [すべての設定を表示] を選ぶ。商業誌向けのマンガ原稿など [すべての設定を表示] にすると、細かな設定が可能だ。

各雑誌や単行本で印刷の設定が異なる商業向けマンガ原稿では、トンボの塗り足しを考慮した上で仕上がりサイズをおおむね 230×330㎜以上で作成することを推奨している。このためトンボは無視して大きく描くとよい。

小学館の例　　集英社の例



※ 多くの雑誌で市販のマンガ原稿用紙のトンボ (220×310) よりも大きく描くことを想定している。

新規画面の設定内容

❶漫画原稿設定

・**製本（仕上がり）サイズ：**プルダウンメニューから本の判型を選ぶと、［幅］や［高さ］にそのサイズが反映される。数値を直接入力することもできる。［裁ち落とし幅］は5㎜または3㎜から選択する。

・**基本枠（内枠）：**コマを配置する基本枠を、サイズ（枠の大きさと位置で指定）またはマージン（用紙の上下左右からの距離）で指定する。
サイズ指定の場合は、指定方法のボタンで［サイズ指定］を選び、［横］［高さ］に枠の横・縦の長さを、［横オフセット］［縦オフセット］に基本枠の横・縦の位置を指定する。マージン指定の場合は、指定方法のボタンで［マージン指定］を選び、［天］［地］に仕上がり枠の上・下からの距離を、［ノド］［小口］に綴じる位置または外側からの距離を指定する。



［すべての設定を表示］

❷複数ページ

複数ページの作品を作成する場合、［ファイル名］を入力し、［参照］ボタンをクリックして管理フォルダーの保存先を設定する。入力した［ファイル名］は、管理ファイル(.cmc)のファイル名になる。
［ページ数］は、表紙(4ページ)を含めたページ数を指定し、［綴じる位置］で［右綴じ］か［左綴じ］かを選択する。
［開始ページ］は、［表紙］を付ける場合は設定できない。
［コミック］の場合、［対するページを見開きにする］にチェックを入れると見開き原稿を作成できる。

❸表紙

表紙の［解像度］［基本表現色］などを設定する。表紙と裏表紙を見開きにするかどうかは［表紙の構成］で選択する。
見開きにした場合、［背幅設定］をオフにしておくと自動で設定される。

❹作品情報

作品名や話数、サブタイトルなど、作品情報を入力できる。裁ち落としの外側に表示されるので、必要に応じて設定する。

❺ノンブル

実際に印刷されるページ番号。ページの［開始番号］や番号の［色］［フォント］などを設定する。ページ内に番号を表示するときは［ノンブル］にチェックを入れ、プルダウンメニューから表示位置を選ぶ。［基本枠との間隔］では、ノンブルと基本枠との間隔を設定。値が大きいほど間隔が広くなる。

Column

表現色について

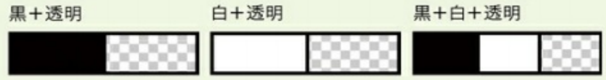
表現色は、ファイルやレイヤーで扱える色を表す。［カラー］［グレー］［モノクロ］を設定でき、原稿用紙の作成時に［基本表現色］として設定する。

レイヤーの新規作成時は、ここで設定した［基本表現色］に設定されるが、他の表現色に変更することが可能。変更は、レイヤープロパティパレットで行い、［基本表現色］と異なる表現色にしたときにレイヤーパレットにアイコンが表示される。

カラー	約1,677万色を扱える。カラーイラスト、カラーマンガなどで使用する。
モノクロ	黒、白、透明を扱える。印刷用マンガに使用する。
グレー	256色の無彩色を扱える。階調のある白黒画像や、ディスプレイ表示用のモノクロ画像で使用する。

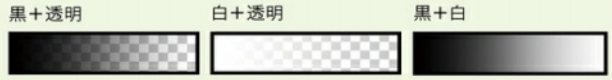
［モノクロ］

黒＋透明　白＋透明　黒＋白＋透明



［グレー］

黒＋透明　白＋透明　黒＋白



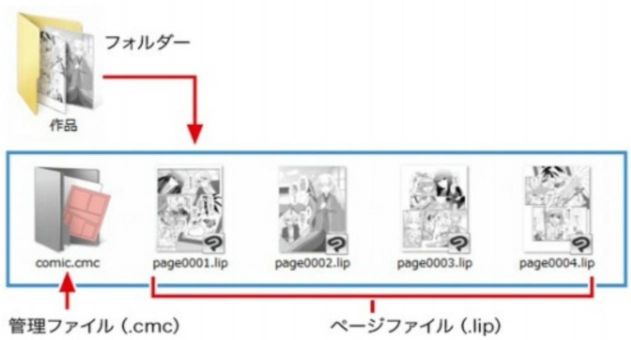
PART 1

3 マンガのページを管理する

複数ページの作品を管理するのがページ管理ウィンドウだ。ページファイルを開いたり、ページの追加や削除、入れ替えなど、ページ管理ウィンドウを使った作品管理の方法をマスターしよう。

管理ファイルの構成

複数ページの作品は、フォルダーで管理している。フォルダーの中には、作品管理用のファイル（拡張子：cmc）と各ページファイル（拡張子：lip）が格納されている。

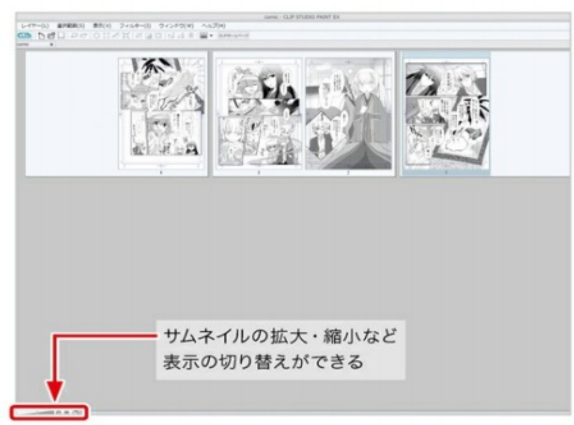


作品を開く / ページを開く

1. ファイルメニュー→“開く”を選び、開く画面で「xxx.cmc」を選ぶ。
管理ファイルが開き、ページ管理ウィンドウにサムネイルが表示される。ページ管理メニューからページファイルの表示やページの追加、削除、作品情報などの操作を行うことができる。
管理ファイルを閉じるときは、タブの［×］をクリックする。



2. 編集するページのサムネイルをダブルクリックする。サムネイルを選んでページ管理メニュー→“ページを開く”でも同様。
選択したページファイルがキャンバスウィンドウに表示され、描画や修正ができるようになる。閉じるときはキャンバス切り替えタブの［×］をクリックする。また、ページ管理メニューのコマンド操作で他のページファイルを開くとページファイルが切り替わり閉じる。





POINT

編集中のページファイルを保存していないときは、ページファイルを切り替えるときに保存するかどうかメッセージが表示される。ファイルメニュー→“環境設定”を選択し、［ファイル］の［ページ管理］で［ページ切り替え時に自動で保存する］にチェックを入れておくと、ページファイルの切り替え時に、編集中のページファイルを自動で保存して閉じることができる。

複数のページを編集する

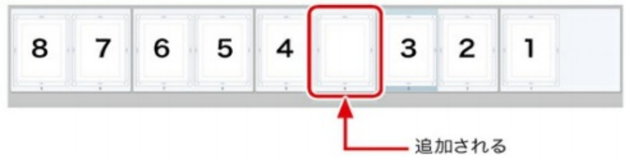
●ページを移動する

移動したいページを選んでドラッグする。挿入可能な場所にくると赤い線が表示されるので、どこに挿入できるかがわかる。見開き原稿のときは、2ページ単位での移動になる。Shift キーや Ctrl キーで、複数ページをまとめて移動することもできる。



●ページを追加する

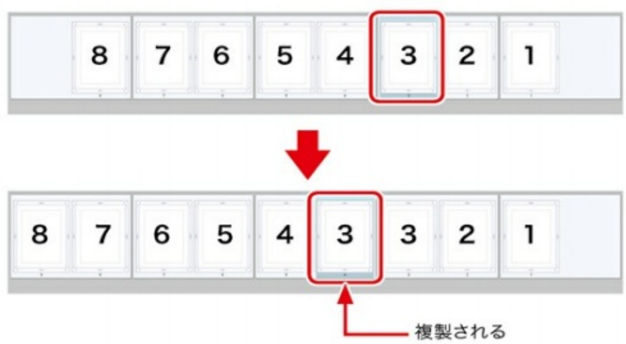
ページ管理メニュー→“ページの追加”を選択する。選択していたページの後ろに追加される。右クリックメニューの“ページの追加”でも同様。
また、設定の異なるページを追加するときは、ページ管理メニュー→“ページの追加（詳細）”を選択する。ページの追加（詳細）画面が表示され、判型や表現色などを設定してページを追加できる。





●ページを複製する

複製したいページを選び、ページ管理メニュー→“ページの複製”を選択する。右クリックメニューの“ページの複製”でも同様。
Shift キーや Ctrl キーでまとめて複製できる。離れたページを複数選択したときは、最終ページに配置される。



POINT

単ページのファイルで複製した場合は、ページ管理フォルダーの作成画面が表示される。[参照]をクリックして、[ページ管理フォルダーを作成する場所]を指定し、フォルダーの名前や綴じる位置などを設定する。

●ページを削除する

削除したいページを選び、ページ管理メニュー→“ページの削除”を選択。確認のメッセージ画面で［はい］ボタンをクリックすると削除される。見開き原稿のときは、見開きに設定された2ページが削除される。
Shift キーや Ctrl キーでまとめて削除できる。右クリックメニューの“ページの削除”でも同様。



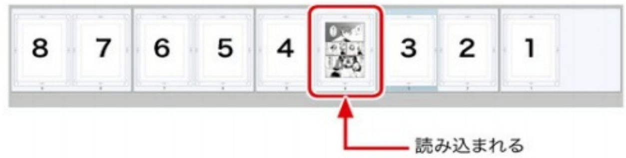
POINT

見開き原稿の場合、ページ構成がくずれてしまうときは削除できない。表紙を作成している場合も同様。

●単ページの原稿を読み込む

単ページで描いた原稿を、作品の中に読み込むことができる。LIP 形式だけでなく、対応する他のファイル形式も読み込み可能だ。→ P.47

ページ管理メニュー→"ページの読み込み"を選択し、ファイルを開く画面で読み込むファイルを指定する。選択していたページの後ろに読み込まれる。



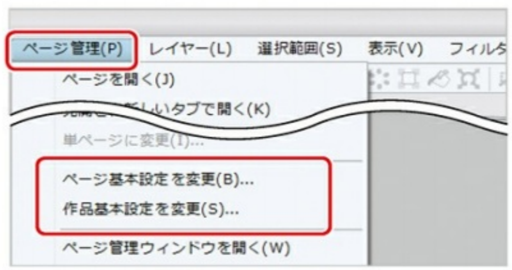
POINT

読み込んだファイルは、LIP 形式として複製されフォルダー内に保存される。読み込み元のファイルは、そのままの形式で元のフォルダーに残る。

ページ基本設定や作品情報を変更する

原稿用紙の作成時に設定した内容は、後から変更することができる。ページごとの設定変更はページ管理メニューの"ページ基本設定を変更"で、作品全体の設定変更は"作品基本設定を変更"で操作する。

各項目の詳細については「新規画面の設定内容」を参照。→ P.41



●ページ基本設定を変更する

ページ管理メニュー→"ページ基本設定を変更"を選び、表示される画面でページごとのキャンバスサイズや解像度などの変更を行う。



POINT

複数ページの作品でページごとの基本設定を変更すると、変更によってはページ構成がくずれてしまうことがある。不用意にページごとの設定を変えないようにしよう。

●作品情報を変更する

ページ管理メニュー→"作品基本設定を変更"を選び、表示される画面で変更する。ページ数を増やしたり、表紙やノンブルを後から設定するなど、作品全体にかかわる内容を変更できる。



Column

トンボや基本枠を変更する

開いているページのトンボや基本枠の情報のみを変更したい場合は、表示メニュー→"トンボ・基本枠の設定"を選んで操作する。

たとえば、トンボや基本枠を設定していないキャンバスに後から追加することも、基本枠やトンボの設定を変更することもできる。ComicStudio には存在しなかった機能なので、以前からのユーザーは特にチェックしておこう。

Column

表紙設定のしかた

●カラー表紙を設定する

同人誌などで「本の表紙」だけカラーで原稿を仕上げる必要がある場合、ページ管理メニュー→“作品基本設定を変更”で表紙を設定する。

作品基本設定を変更の画面で［表紙］にチェックを入れ、［解像度］をカラー用（350dpi/300dpi が一般的)、［基本表現色］を［カラー］に設定する。[OK] ボタンをクリックすると、既存のページを表紙にするかどうかメッセージが表示される。

・[はい] を選んだ場合

すでに作成されたページが表紙（裏表紙）として設定される。このため表紙に設定された原稿用紙の解像度は、本文ページのままで変わらない。

・[いいえ] を選んだ場合

元々あったページはそのままに、表紙～裏表紙まで 4 ページ分の新しい原稿用紙が追加される。解像度は、作品基本設定を変更の画面で指定した数値(350dpi) になる。

●表紙と本文ページの解像度を個別に設定する

上記の方法で表紙設定を行った後、「既存のページを表紙に設定しますか?」で［はい］と答えた場合、表紙設定されたページの解像度は変更されない。カラーの表紙を用意する場合は、解像度を 350dpi（もしくは 300dpi) にすることが必要だ。

ページ管理ウィンドウで、表紙と裏表紙のページを Ctrl キーを押しながらクリックして選択し、ページ管理メニュー→“ページ基本設定を変更”を選んで［解像度］と［基本表現色］を設定する。[OK] ボタンをクリックすると確認のメッセージが表示される。原稿用紙の解像度を変更すると取り消しはできないので、充分に確認してから作業を行うこと。[OK] ボタンをクリックすると解像度が変更される。

すでにイラストなどが描かれている原稿の解像度を変更する場合は、元の原稿はファイルメニュー→“別名で保存”を利用して、別のフォルダーにバックアップすることを忘れずに。

●別に用意したイラストファイルを表紙に設定する

同じ作品ファイル内ではなく、別のイラストファイルを利用することもできる。表紙設定を行った作品ファイルで変更するページを選び、ページ管理メニュー→“ページの置き換え”で用意したイラストファイルを読み込む。読み込まれたファイルは、すべて LIP 形式に変換される。

作品基本設定を変更



元のページ一覧



［はい］を選んだ場合



［いいえ］を選んだ場合





ページ基本設定を変更





POINT

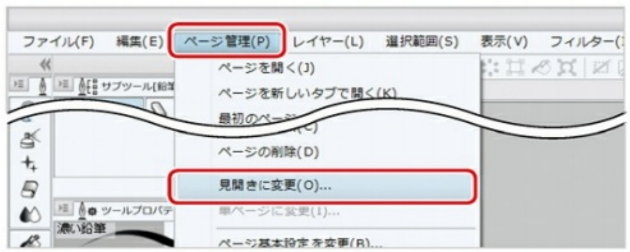
読み込むイラストは、あらかじめ原稿の大きさと解像度を確認して統一しておくこと。大きさが違うものを読み込んでも大きさは統一されないので注意しよう。

4 見開きを作成する

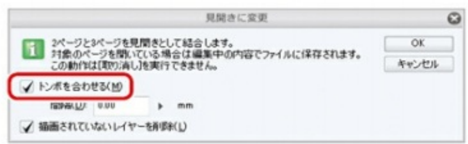
見開き原稿を作成するには、左右のページを１枚の原稿用紙として描いていく。単ページとは違った迫力のあるシーンを描くことができる。

1 見開きにしたいページを選び、ページ管理メニュー→“見開きに変更”を選ぶ。
見開きは、左右のページがひと組で行われるので、左右どちらのページを選択してもかまわない。





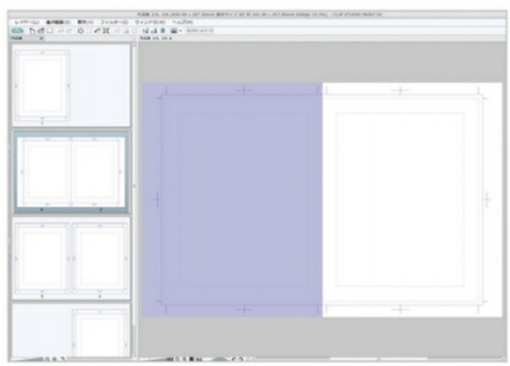
2 見開きに変更の画面で、［トンボを合わせる］にチェックを入れて［OK］ボタンをクリックする。
トンボを合わせると、仕上がり枠の位置で見開きで表示される。仕上がり枠の位置は［間隔］で調整できる。なお、用紙の端を合わせて見開きにする場合は、［トンボを合わせる］のチェックを外しておく。





2～3 ページが見開き原稿に設定される

見開き原稿は、左右ページをひと組に扱う。ページを開いて確認すると、左右のページがひとつのレイヤーパレットに表示されていることがわかる。また、それぞれのページがフォルダーにまとめられ、レイヤーマスクが設定される。

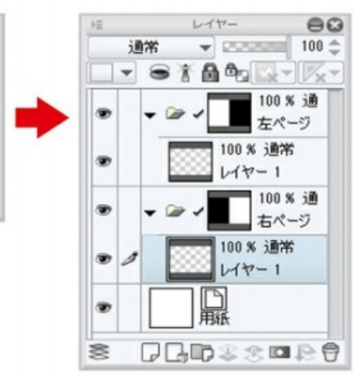


●単ページに変更する

見開き原稿を単ページに戻すには、ページ管理メニュー→“単ページに変更”を選択する。表示される単ページに変更の画面で、［描画されていないレイヤーを削除］にチェックを入れると、対象のレイヤーを削除して単ページに変更できる。



見開きにする前（単ページ）



見開きにすると、レイヤーパレットに左右のページが表示される

POINT

印刷所によっては、見開き原稿のままでは納品できないことがある。単ページに戻して入稿することになるが、センターの塗り足しがとられておらず絵が切れてしまうなどのトラブルが起こりやすい。見開き原稿は、どのような形で納品するのかを事前に確認すること。

PART 1

5 原稿用紙を保存する

単ページの作品を作成したら、まず CLIP STUDIO PAINT 形式 (.lip) で保存しよう。CLIP STUDIO PAINT のすべての機能を保持したまま保存されるため、後で修正したり他の形式への保存にも対応可能だ。

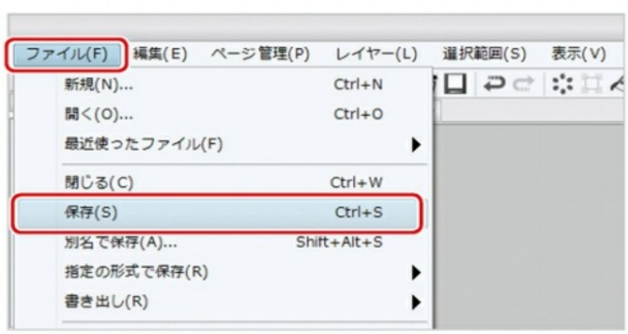
対応する保存形式

CLIP STUDIO PAINT は、次の保存形式に対応している。形式による違いを理解し、作成したイラストやマンガを印刷するのか Web で利用するのかなど、用途によって使い分けよう。

保存形式		概要
.lip (CLIP STUDIO PAINT)	LIP 形式	CLIP STUDIO PAINT の保存形式。レイヤー機能を含めて、すべての機能を保持したまま保存可能。
.lip (最適化)	LIP 形式	CLIP STUDIO PAINT の保存形式。最適化処理によって画像は劣化せず、作業中にレイヤー数を減らしたときにファイル容量が小さくなる特徴がある。ただし、書き出し処理に時間がかかる場合がある。
.psd (Photoshop ドキュメント)	PSD 形式	標準的な Photoshop の保存形式。レイヤーの保持も可能だが、ベクターレイヤーや 3D レイヤーなど一部ラスター化される。
.psb (Photoshop ビックドキュメント)	PSB 形式	よりピクセル数の多い画像を保存できる Photoshop のビックドキュメント形式。ファイル容量が大きく、".psd" 保存ができないときに利用するとよい。
.bmp (BMP)	BMP 形式	Windows 標準の画像形式。画像を圧縮しないためファイル容量は大きいが、画質は劣化しない。
.jpg (JPEG)	JPEG 形式	画像が圧縮されファイル容量は小さくなるが、画質の劣化には注意が必要。写真画像の保存に広く使われている。
.png (PNG)	PNG 形式	画像を圧縮するが、画質の変化が少ないぶんファイル容量は小さくならない。透過が使え、Web などで利用することが多い。
.tif (TIFF)	TIFF 形式	画質を劣化させずに圧縮できる。CMYK モードへの変換に対応しているため、印刷物向けとして利用しやすい。
.tga (Targa)	TGA 形式	画像を圧縮しないためファイル容量は大きい。アニメ、ゲーム、CG 現場などで広く使用されるが色深度に制限がある。

新規保存・上書き保存する

1 ファイルメニュー→ " 保存 " を選ぶ。
新規にキャンバスを作成した場合は、保存画面で保存先やファイル名などを指定する。いちどでも保存している場合は、上書き保存される。

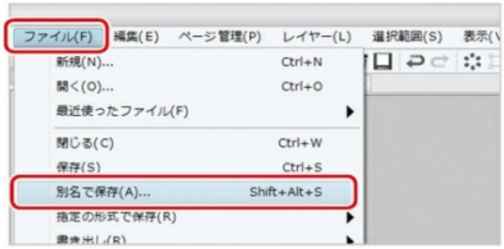


POINT

PSD 形式や JPEG 形式などの画像を直接開いて編集した場合は、その形式のデータに上書きされるので注意しよう。この場合は、" 別名で保存 " や " 指定の形式で保存 " などで保存する。

別のファイルとして保存する

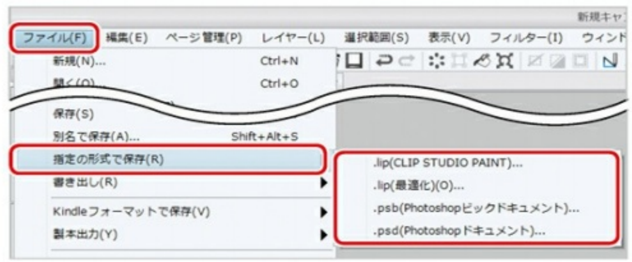
1. ファイルメニュー→“別名で保存”を選ぶ。



2. 別名で保存画面で保存先、ファイル名を指定し、［ファイルの種類］の［CLIP STUDIO PAINT］を確認して［保存］ボタンをクリックする。
拡張子「.lip」で保存される。

指定した形式で保存する

1. ファイルメニュー→“指定の形式で保存”から保存形式を選ぶ。
この保存方法では、レイヤーを保持した状態で保存できる。



2. 表示される画面で保存先、ファイル名を指定し、［ファイルの種類］を確認して［保存］ボタンをクリックする。
“.lip（CLIP STUDIO PAINT）”、“.lip（最適化）”のときは拡張子「.lip」で保存される。

3. “.psb（Photoshop ビックドキュメント）”または“.psd（Photoshop ドキュメント）”のときは、書き出し設定画面で出力イメージやカラーの設定をして保存する。



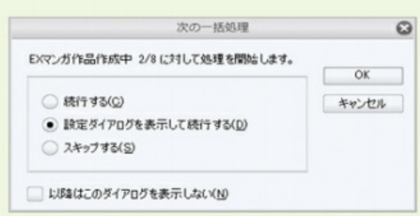
Column

一括処理を利用する

一括処理は、メニューコマンドやオートアクションをいちどに実行する機能だ。たとえば、オートアクションの［下描きレイヤーの作成］を使って、すべてのページに下描きレイヤーを作成したり、メニューコマンドの［読み込み－画像］を利用して指定したページに画像を読み込むなど、一括で操作できる。

ページ管理メニュー→“一括処理”を選び、一括処理画面を表示する。［実行］のカテゴリーを［メインメニュー］か［オートアクション］に切り替えて処理内容を選び、［処理対象］や［実行後処理］を設定して［OK］ボタンをクリックする。一括処理が始まると、処理方法を選択する画面が表示されるので、処理方法を選んで［OK］ボタンをクリックすれば実行される。なお、指定したページや開いているページなど、特定のページを対象にする場合は、メニューコマンドの選択前にページの指定や表示をしておくことが必要。





PART 2

ページ作成の基本操作

デジタルでマンガやイラストを描くには、「レイヤー」を知ることがポイント。
ここでは、レイヤーに関わるさまざまな機能を中心に、画像表示の変更や画像の変形など、ページ作成の基本的な操作を紹介する。最初にレイヤーのしくみを確認し、その作成方法から始めていこう。



PART 2

1 レイヤーのしくみを理解する

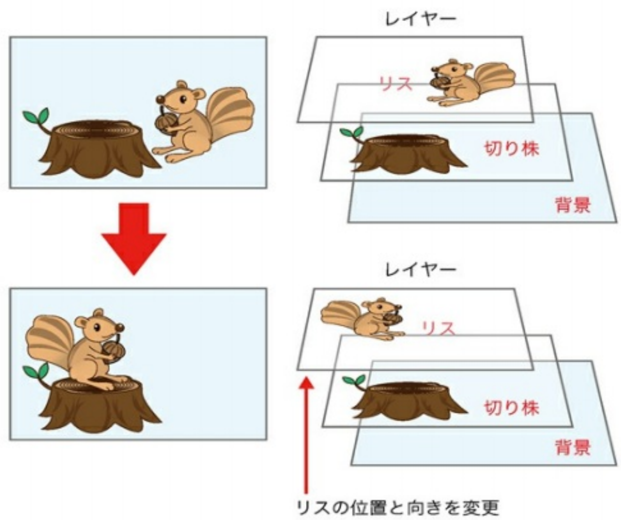
ペイントツールでは、「レイヤー」を使ってマンガやイラストを描画する。レイヤーは「層」「重ね合わせ」の意味を持ち、何枚ものレイヤーを重ね合わせて作品を仕上げていく。

レイヤーとは

CLIP STUDIO PAINT などのペイントツールでは、「レイヤー」を使ってイラストやマンガを描く。レイヤーとは透明なフィルムのようなもので、何枚ものフィルムに描いたイラストを重ね合わせて、1枚のイラストを表現する。キャラクターや背景などを別々のレイヤーに分けて描くことで、パーツごとに修正したり仕上げたりすることが可能となる。

レイヤーは、上のレイヤーほど前面に表示されるので、重ね合わせによっては下のレイヤーに描いた画像が隠れてしまう。右図で背景レイヤーがいちばん上にあると、リスや切り株が下になり見えなくなるということだ。

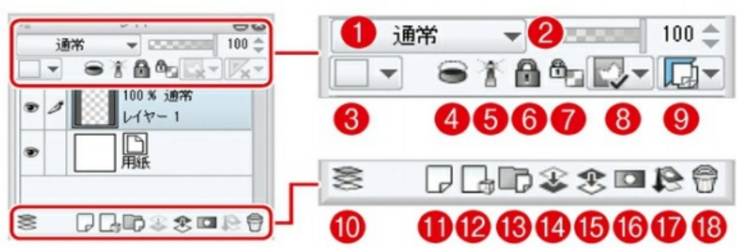
背景は、キャラクターや小物などより下のレイヤーに描くことになるが、どのようにレイヤー分けをしていくかがポイントとなる。実際に操作しながら覚えていこう。



※ レイヤーに分けておくと、図のようにリスの大きさや向きを変えるなど、レイヤーごとに作業できる。

レイヤーパレットの機能

レイヤーパレットでは、レイヤーの作成や削除、表示・非表示の切り替えなど、作成したレイヤーの編集や管理を行う。レイヤーパレットには、多くの機能がアイコンで表示される。それぞれの役割を確認しておこう。



❶ **合成モード：**合成モードをメニューから指定する。→ P.165

❷ **不透明度：**レイヤーの不透明度を調整する。→ P.76

❸ **パレットカラーを変更：**レイヤーパレット上で選択したレイヤーに色の印を付ける。→ P.56

❹ **下のレイヤーでクリッピング：**ひとつ下のレイヤーを参照して表示領域を制限する。→ P.158

❺ **参照レイヤーに設定：**選択したレイヤーを [参照レイヤー] に設定する。→ P.135

❻ **レイヤーをロック：**レイヤー設定を変更できないようにロックする。→ P.54

❼ **透明ピクセルをロック：**ラスターレイヤーの透明部分への描画をロックする。→ P.157

❽ **マスクを有効化：**マスクの有効・無効の切り替え、マスク範囲の可視化を行う。

❾ **定規の表示範囲を設定：**定規が表示される範囲を設定する。

❿ **レイヤーを２ペインで表示：**レイヤーパレットを２分割で表示する。→ P.51

⓫ **新規ラスターレイヤー：**ラスターレイヤーを新規に作成する。→ P.51

⓬ **新規ベクターレイヤー：**ベクターレイヤーを新規に作成する。→ P.51

⓭ **新規レイヤーフォルダー：**レイヤーフォルダーを新規に作成する。→ P.55

⓮ **下のレイヤーに転写：**選択中のレイヤーの画像を下のレイヤーに転写する。→ P.56

⓯ **下のレイヤーに結合：**選択中のレイヤーと下のレイヤーを結合する。→ P.56

⓰ **レイヤーマスクを作成：**レイヤーマスクを作成する。→ P.67

⓱ **マスクをレイヤーに適用：**レイヤーマスクを適用する。

⓲ **レイヤーを削除：**選択中のレイヤーを削除する。

PART 2

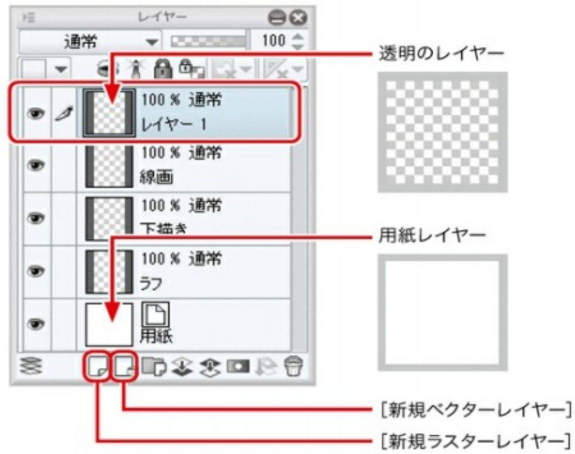
2 新規レイヤーを作成する

CLIP STUDIO PAINT には、数多くのレイヤーがあり、マンガ制作やイラスト制作に適したレイヤーが用意されている。レイヤーの作成方法を確認し、それぞれの役割を理解しておこう。

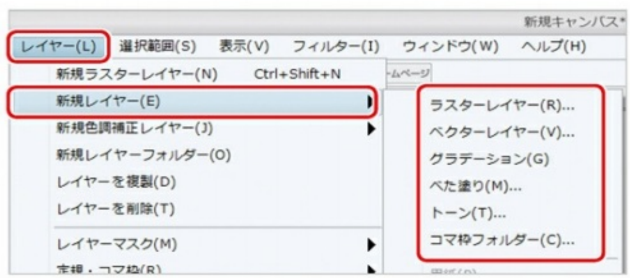
レイヤーを作成する

レイヤーパレットの［新規ラスターレイヤー］または［新規ベクターレイヤー］をクリックする。また、レイヤーメニュー→“新規レイヤー”やレイヤーパレットのメニュー表示→“新規レイヤー”からも作成できる。

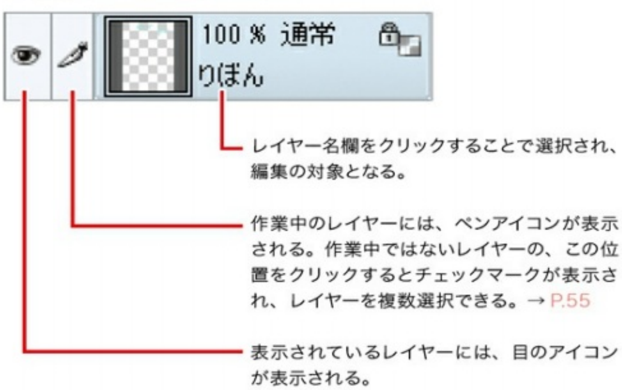
作成したレイヤーは透明（初期設定では白とグレーの市松模様）になっていて、複数のレイヤーを重ね合わせても、他のレイヤーに描画した画像が見えるようになっている。また、キャンバス作成時に作成される用紙レイヤーは白色（初期設定）で、透明のレイヤーに描いた画像を見やすくしている。



レイヤーには、この他にグラデーションレイヤー、べた塗りレイヤー、トーンレイヤー、コマ枠フォルダーがある。これらはレイヤーメニュー→“新規レイヤー”やレイヤーパレットのメニュー表示→“新規レイヤー”から作成する。



●各レイヤーの表示と機能



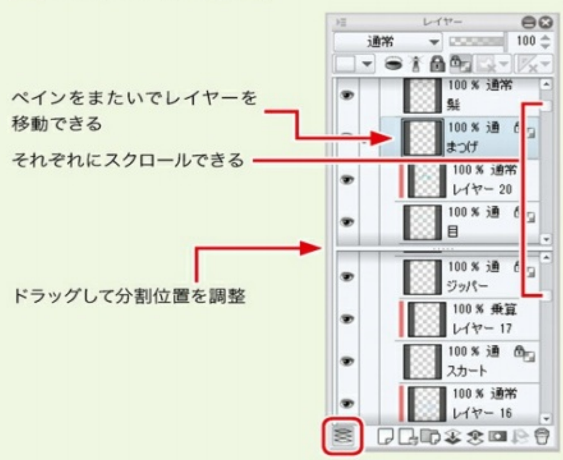
POINT

目のアイコンを右クリックすると、レイヤーの表示状態の切り替えができる。複数レイヤーの表示・非表示を切り替えるときに利用しよう。

Column

レイヤーパレットの表示を分割する

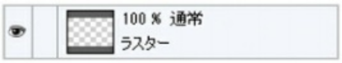
作品によってはレイヤー数が多くなり、レイヤーパレット内に収まらないことがある。そんなときは［レイヤーを２ペインで表示］を使ってみよう。レイヤーパレットが上下に分割表示され、それぞれ独立してスクロールできる。



レイヤーの種類

●ラスターレイヤー

ビットマップを利用した絵を描く基本のレイヤー。線画や塗りつぶしなど、すべての作業が行える。色や明るさをドットで表現するため、画像を拡大・変形処理をするとドットが拡大されて画像が粗くなってしまう。





●ベクターレイヤー

線画を描くことに特化したレイヤー。ペンの軌跡を記録するベクター形式で描くため、線の移動や太さを変えるなどの編集が簡単に行える。拡大・変形処理をしても線が粗くならないのが特徴。

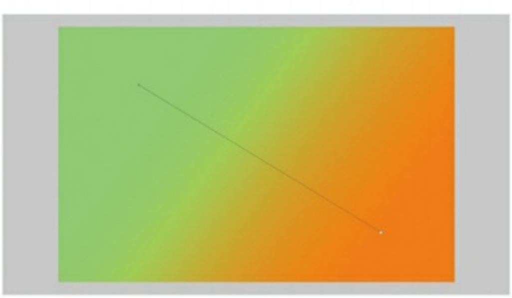




●グラデーションレイヤー

レイヤー全体をグラデーションで塗りつぶす。グラデーションの色を指定し、キャンバス上のハンドルでグラデーションの幅や向きなどを調整して作成する。絵の一部に使いたいときはレイヤーマスクを使う。→ P.67

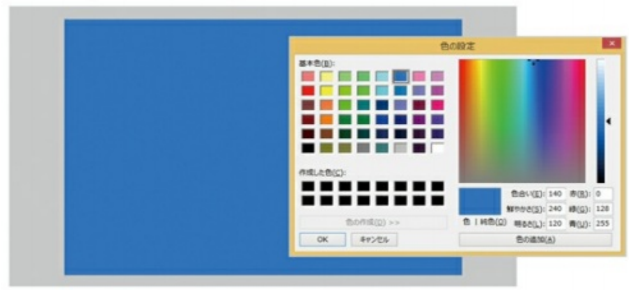




●べた塗りレイヤー

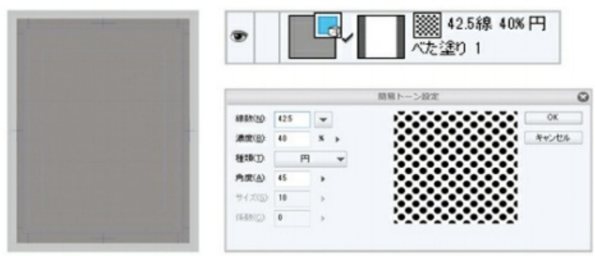
レイヤー全体をべた塗りにする。べた塗りする色を選択するだけで作成できる。べた塗りレイヤーは何度でも色を変更できるので、後から塗り色などを調整したいときに利用すると便利だ。グラデーションレイヤーと同様に、絵の一部に使いたいときはレイヤーマスクを使う。→ P.67





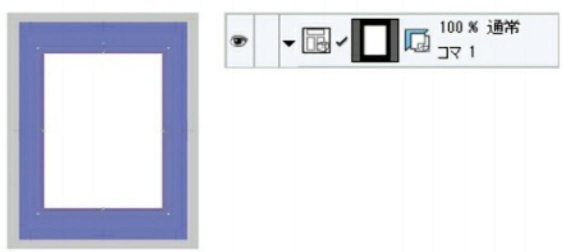
●トーンレイヤー

レイヤー全体にトーンを貼る。簡易トーン設定画面で線数や濃度、種類などを設定してトーンを貼り、トーンの貼り足しやトーン削りなどで編集する。細かな設定は、後からレイヤープロパティパレットで行える。



●コマ枠フォルダー

マンガ原稿を描く際に使用するコマ割り専用のレイヤー。新規コマ枠フォルダーの画面で枠線の太さを指定して作成する。マンガ原稿の基本枠以外はマスクされ、マンガ作成が容易に行える。



●その他のレイヤー

・レイヤーマスク→ P.67
・画像素材レイヤー→ P.57
・ベクター画像素材レイヤー P.57
・テキストレイヤー→ P.127、P.130
・色調補正レイヤー→ P.168

PART 2

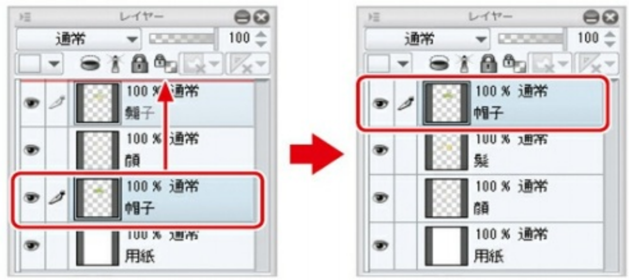
3 レイヤーを移動 / 複製 / 削除する

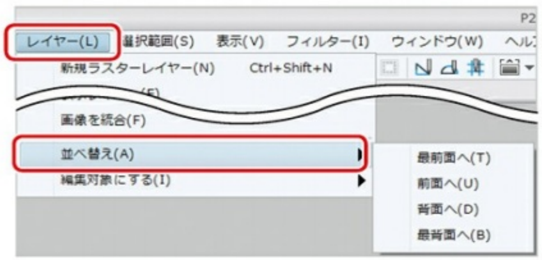
レイヤーの移動、複製、削除は、レイヤーパレットでの最も基本となる操作だ。手際よく操作できるようにマスターしておこう。

レイヤーを移動する

移動したいレイヤーを選びドラッグする。移動先に赤い線が表示されるので、これを目安にしよう。複数のレイヤーをまとめて移動したり、レイヤーフォルダーごと移動することもできる。→ P.55

メニューから操作するには、レイヤーメニュー→"並べ替え"で移動方法を選ぶ。"最前面へ""最背面へ"はレイヤーのいちばん上または下に、"前面へ""背面へ"は選択しているレイヤーの上または下に移動できる。



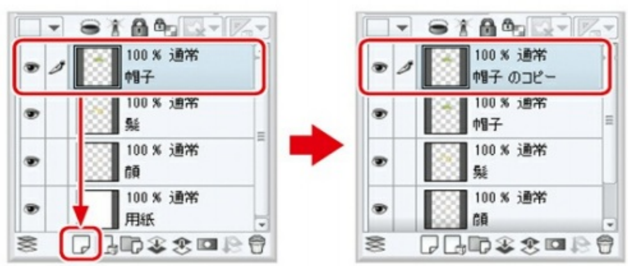


レイヤーを複製する

複製したいレイヤーを選び、[新規ラスターレイヤー]にドラッグする。複数のレイヤーをまとめて複製したり、レイヤーフォルダーごと複製することもできる。→ P.55

メニューから操作するには、レイヤーメニュー→"レイヤーを複製"を選択（レイヤーパレットのメニュー表示でも同様）。複製元のレイヤーの上に新しいレイヤーが作成され、定規やレイヤーマスク、合成モードなども含めて、そのまま新しいレイヤーに複製される。

複製したいレイヤーを Alt キーを押しながらドラッグする方法もある。この方法は、任意の位置に配置できるので使い分けるとよい。



POINT

複製された新しいレイヤー名は「～のコピー」という名前になる。ファイルメニュー→"環境設定"の[レイヤー・コマ]にある[複製時のレイヤー名]で変更可能だ。ただし、Alt キーを使った複製は「～ 2」と連番で表示され、変更はできない。

Column

レイヤーパレット上のアイコン

定規やレイヤーマスクを設定すると、レイヤーパレットにアイコンが表示される。アイコンを他のレイヤーにドラッグすれば移動でき、移動先のレイヤーで使うことができる。Alt キーを押しながらドラッグすると複製になる。またレイヤー間だけでなく、レイヤーフォルダーへの移動や複製も可能だ。

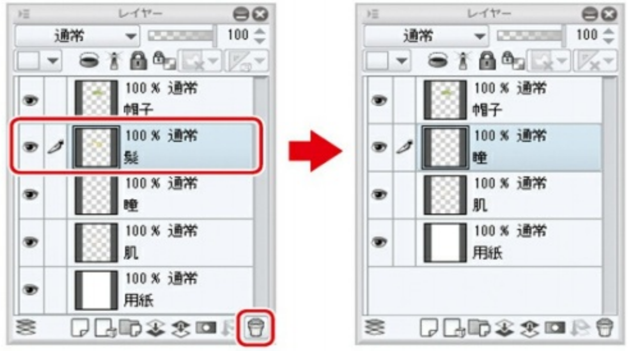


ドラッグで移動、Alt キーを押しながらドラッグで複製

レイヤーを削除する

削除したいレイヤーを選び、[レイヤーを削除] をクリックする。メッセージ画面が表示されるので [削除] ボタンをクリックすると削除される。複数のレイヤーをまとめて削除したり、レイヤーフォルダーごと削除することもできる。レイヤーフォルダーを削除したときは、フォルダー内のレイヤーも削除される。→ P.55

また、削除したいレイヤーを [レイヤーを削除] にドラックする方法や、レイヤーメニュー→ " レイヤーを削除 "（レイヤーパレットのメニュー表示でも同様）を選択する方法もある。この場合、メッセージ画面は表示されず、操作と同時に削除されるので注意が必要だ。





コマンドバー



POINT

編集メニュー→ " 消去 " またはコマンドバーの [消去] を使用すると、レイヤー上の画像だけを削除してレイヤーは残る。画像の消去とレイヤーの削除を使い分けよう。

Column

レイヤーをロックする

レイヤーをロックすると、描画や編集操作を行うことができなくなる。編集するレイヤーを間違えて修正したり削除してしまわないよう適時ロックしておこう。

レイヤーパレットでロックするレイヤーを選び、[レイヤーをロック] をオンにする。再度クリックするとオフになり解除される。

なお、ロックされたレイヤーでも、レイヤーの結合や統合はされるので注意（" 表示レイヤーを結合 "" 表示レイヤーのコピーを結合 "" 画像を統合 " のとき）。→ P.56

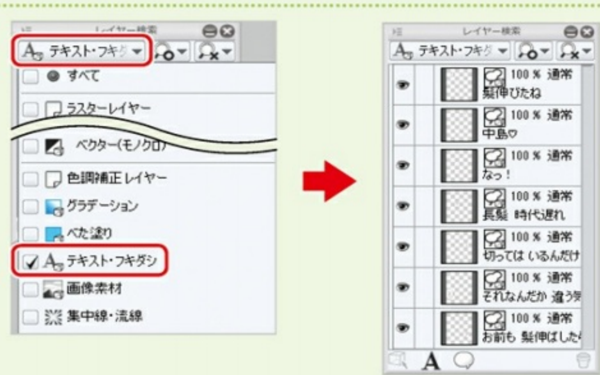


Column

レイヤー検索パレットでレイヤーを探す

イラストやマンガを作成しているとレイヤー数が増え、レイヤーパレットをスクロールする頻度も多くなる。こんなときに役立つのがレイヤー検索パレットだ。

レイヤー検索パレット上部の [表示対象レイヤー] をクリックし、条件にチェックを入れれば検索できる。検索結果が多ければ、検索の絞り込みもできるので試してみよう。



PART 2

4 複数のレイヤーをフォルダーにまとめる

作業を進める過程でレイヤー数が多くなりすぎた場合は、レイヤーフォルダーを使って整理しよう。フォルダー単位に作業することで表現力をアップできる。

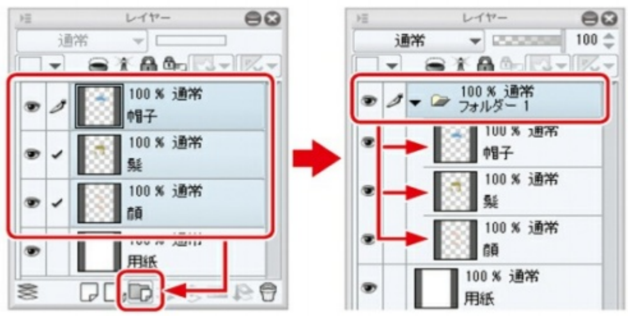
レイヤーフォルダーにまとめる

1 Shift キーを押しながら連続した複数のレイヤーのいちばん上と下をクリック、または Ctrl キーを押しながら任意のレイヤーをひとつずつクリックして、複数のレイヤーを選択する。
レイヤーパレットの、目のアイコン横をクリックしてチェックマークを付ける方法もある。


Shift ＋クリック


Ctrl ＋クリック

2 選択したレイヤーのひとつを［新規レイヤーフォルダー］にドラッグする。
新しいレイヤーフォルダーが作成され、レイヤーが格納される。



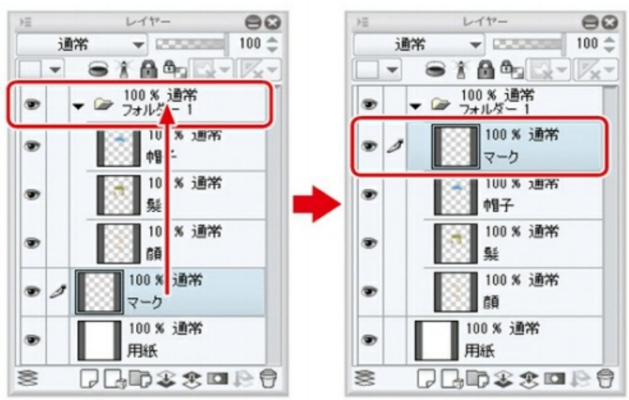
POINT

レイヤーパレットの［新規レイヤーフォルダー］をクリックするか、レイヤーメニュー→“新規レイヤーフォルダー”を選択すると、空のレイヤーフォルダーを作成できる。

レイヤーフォルダーの整理方法

●レイヤーをフォルダーに追加する

レイヤーフォルダー外のレイヤーを選択して、レイヤーフォルダーまでドラッグする。



●レイヤーフォルダーを閉じる / 開く

レイヤーフォルダーの左に表示されている［▼］をクリックすると、フォルダー内のレイヤーの表示・非表示を切り替えられる。



Column

レイヤーフォルダーのレイヤープロパティパレット

レイヤーフォルダー自身もレイヤープロパティパレットの［効果］を適用できる。フォルダー内の画像をまとめてトーン化することなども可能だ。



5 レイヤーを結合・転写する

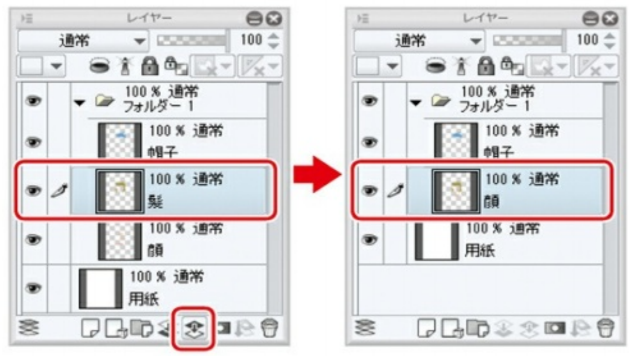
レイヤーを管理する方法として、レイヤーの結合と転写を覚えておきたい。たとえば下塗りで色を重ねる際、転写しながら描画していけば少ないレイヤー数で作業できるので、ぜひ試してみよう。

レイヤーを結合する

レイヤーパレットの［下のレイヤーに結合］をクリックすると、選択したレイヤーとひとつ下のレイヤーが結合して下のレイヤー名が残る。レイヤーメニュー→“下のレイヤーと結合”でも同様。

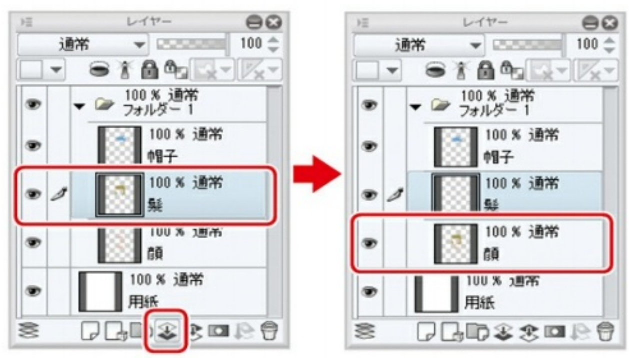
POINT

レイヤーメニューには、他にも“選択中のレイヤーを結合”“表示レイヤーを結合”がある。“表示レイヤーを結合”では、下描きモードのレイヤーは結合されない。すべてのレイヤーを破棄して1枚にまとめたい場合は“画像を統合“を選ぶ。レイヤーを統合する前に、ファイルは別名で保存しておくとよい。



レイヤーを転写する

レイヤーパレットの［下のレイヤーに転写］をクリックすると、選択したレイヤーがひとつ下のレイヤーに転写され下のレイヤー名が残る。レイヤーメニュー→“下のレイヤーに転写”でも同様。

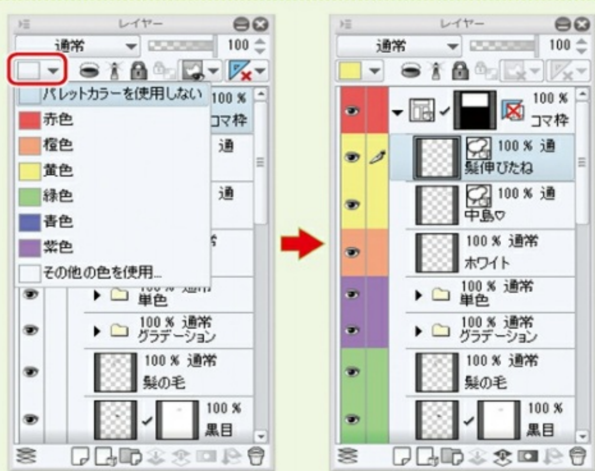


Column

パレットカラーで分類する

レイヤーにはパレットカラーを付けることができるので、レイヤーの整理に利用してみよう。下描きや塗りなどの工程ごと、あるいは背景やキャラクターといったパーツごとにパレットカラーで分類すれば作業箇所がわかりやすくなる。

レイヤーパレットの［パレットカラーを変更］をクリックして好みの色を選択する。［その他の色を使用］を選べば、色の設定画面から選ぶこともできる。

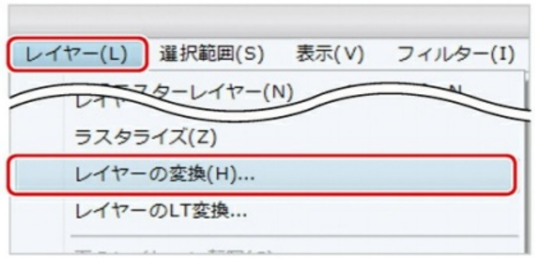


PART 2

6 レイヤーを変換する

ベクターレイヤー、画像素材レイヤー、テキストレイヤーは、このままでは塗りつぶしや描き足しなど自由な描画が行えない。ラスターレイヤーに変換すれば、自由に描画できるようになる。

1 レイヤーパレットで変換するレイヤーを選び、レイヤーメニュー→“レイヤーの変換”を選択する。連続した複数のレイヤーを選択しておけば、ひとつのレイヤーにまとめることもできる。



POINT

ラスターレイヤーへの変換は、レイヤーメニュー→“ラスタライズ”でも可能。レイヤー1枚ずつをラスターレイヤーにできる。



ベクターレイヤーや画像素材レイヤーなどにはアイコンが表示される（ベクターレイヤーの例）

2 レイヤーの変換画面で［種類］から［ラスターレイヤー］を選び、変換後の設定をする。

●種類

変換後のレイヤーの種類を選択する。選択しているレイヤーによって変換できる種類は異なる。

●表現色

［カラー］［グレー］［モノクロ］から選択する。［グレー］や［モノクロ］の場合、［黒］［白］のボタンで描画色を指定する。

●合成手法

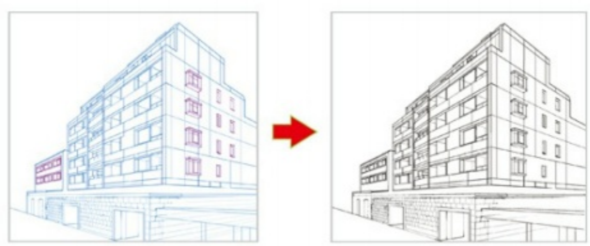
他のレイヤーとの合成方法を設定する。→ P.165



POINT

元の画像を残すときは、［元のレイヤーを残す］にチェックを入れる。

3 ［OK］ボタンをクリックすると変換される。



ベクターレイヤー（カラー）　ラスターレイヤー（モノクロ）

Column

レイヤー変換のいろいろ

●ベクターレイヤーへの変換

ベクターレイヤーに変換する場合、［種類］で［ベクターレイヤー］を選ぶと［ベクター設定］ボタンが使えるようになる。ボタンをクリックして表示される画面で、変換後のベクター線の線幅や制御点の数、色、アンチエイリアスの設定などを行う。

●画像素材レイヤーへの変換

選択範囲を作成してから変換すると、選択範囲のみ画像素材レイヤーにできる。

●ベクター画像素材レイヤーへの変換

ベクター画像素材レイヤーは、ひとつのレイヤーにラスター画像とベクター画像が混在するもの。複数選択したレイヤーの中にベクターレイヤーが含まれていれば、ベクター画像素材レイヤーに変換可能だ。ただし、ベクター画像素材レイヤーに変換すると、ベクター画像の編集はできなくなる。

また、変換後に拡大処理や変形処理を行うと、元の画像がベクター画像なら劣化しないが、ラスター画像の場合はジャギーが発生してしまうので注意が必要だ。

PART 2

7 原稿用紙の表示位置 / 表示倍率を変更する

イラストを描くときは、原稿用紙を動かしたり拡大・縮小するなど、表示の切り替えを頻繁に行う。「移動」ツールや「虫めがね」ツールをうまく操り、作業効率をアップさせよう。

表示位置を変える

「移動」ツールの「手のひら」を選び、キャンバス上をドラッグする。操作中はポインタが手のひらの形になり、原稿用紙を手で押さえて動かす感覚でドラッグする。

ショートカット：Space キー



POINT

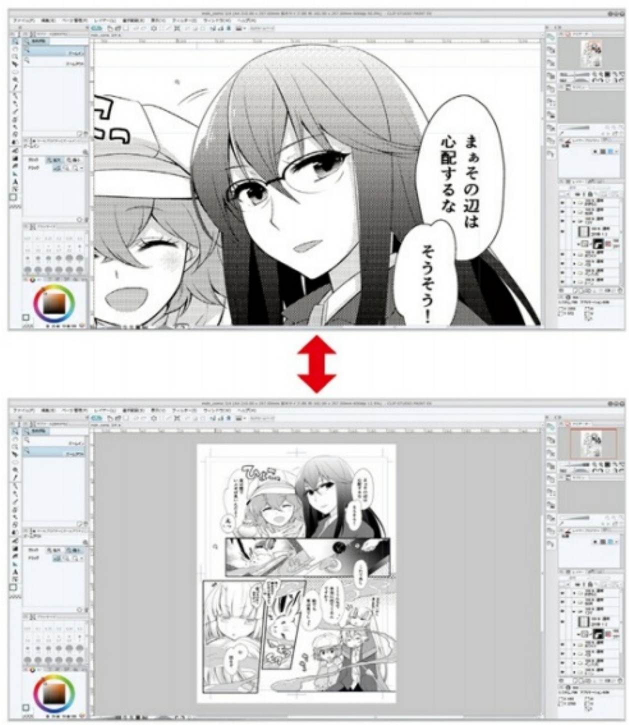
ツールパレットの「手のひら」をダブルクリックすると、一瞬で元の位置に戻る。

表示倍率を変える（「ズームイン」「ズームアウト」）

「虫めがね」ツールの「ズームイン」または「ズームアウト」を選び、原稿用紙上をクリックする。「ズームイン」は拡大表示、「ズームアウト」は縮小表示になる。

なお、ツールプロパティパレットで［ドラッグ］が［左で縮小右で拡大］に設定されていれば、ドラッグ操作でも拡大・縮小が行える。

ショートカット：Ctrl ＋ Space ＋左右にドラッグ

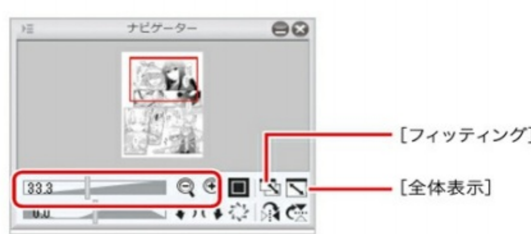


POINT

ツールパレットの「虫めがね」ツールをダブルクリックすると、表示倍率が 100%になる。表示倍率を変えたときは、とても便利なので覚えておこう。

表示倍率を変える（キャンバスコントロール / ナビゲーターパレット）

［ズームアウト］［ズームイン］をクリックするか、［拡大・縮小スライダー］を動かして倍率を変える。表示倍率を変えたときは、ナビゲーターパレットの［フィッティング］や［全体表示］で全体を表示するとよい。





PART 2

8 原稿用紙の表示を回転 / 反転する

原稿用紙の回転や反転には、「移動」ツール、キャンバスコントロール、ナビゲーターパレットを利用する。描きやすいように回転させたり左右のバランスを見るなど、おおいに活用しよう。

回転する（「回転」）

「移動」ツールの「回転」を選び、原稿用紙上をドラッグする。ポインタの形が変わり、右にドラッグすると右回転、左にドラッグすると左回転になる。
ショートカット：Shift ＋ Space ＋ドラッグ

POINT

ツールパレットの「回転」ツールをダブルクリックすると、表示角度がゼロに戻る。「回転」を選択中であれば、キャンバス上をダブルクリックしてもよい。



回転する（キャンバスコントロール / ナビゲーターパレット）

［左回転］［右回転］をクリックするか、［回転スライダー］を動かして回転させる。［回転をリセット］をクリックすれば、表示角度がゼロに戻る。

POINT

画面表示の調整に関するコマンドは、表示メニューにすべて用意されている。メニューのコマンドの右横にはショートカットキーが記載されているので、忘れてしまったらメニューを開いて確認してみよう。



反転する

［左右反転］［上下反転］をクリックしてオンにする。戻すときは再度クリックしてオフにする。ここで操作する反転は、表示上の反転であり、描画した画像そのものを反転するものではない点に注意しよう。

なお、画像そのものを回転や反転する場合は、編集メニュー→"キャンバスを回転・反転"を選ぶ。時計回り・反時計回りに 90 度回転や左右・上下反転などが行える。





元の表示



左右反転

PART 2

9 さまざまな形の選択範囲を作成する

選択範囲は、描画や編集するエリアを限定することができる。「選択範囲」ツールを利用して、さまざまな形の選択範囲を作る方法をマスターしよう。

1 「選択範囲」ツールで選択範囲を作成するサブツールを選ぶ。





●長方形選択

ドラッグすると矩形の選択範囲が作成される。Shift キーを押しながらドラッグすると、正方形の範囲を作成できる。

●楕円選択

ドラッグすると円の選択範囲が作成される。Shift キーを押しながらドラッグすると、正円の範囲を作成できる。

●投げなわ選択

自由な形の選択範囲を作成できる。ドラッグで囲んで指定する。

●折れ線選択

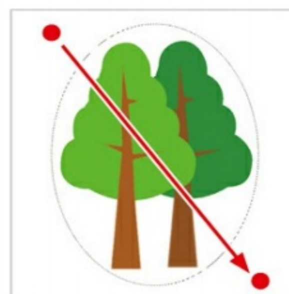
多角形の選択範囲を作成できる。クリックで囲んで指定し、ダブルクリックまたは始点をクリックして範囲を確定する。作成中は、Esc キーですべての選択を取り消し、Delete キーでひとつの点の取り消しができる。

●シュリンク選択

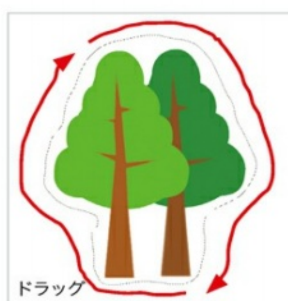
「投げなわ選択」と同様にドラッグして指定する。指定した範囲の中に完全に含まれる描画部分が、選択範囲として作成される。



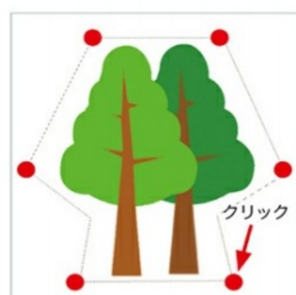
長方形選択



楕円選択



投げなわ選択



折れ線選択



シュリンク選択



描画部分に沿って選択範囲が作成される

2 ツールプロパティパレットで、[作成方法] や [アンチエイリアス] など、選択範囲の設定をする。

●作成方法

[新規選択] は、常に新しく作成した選択範囲のみを有効にする。[追加選択] [部分解除] [選択中を選択] は、すでにある選択範囲に対して追加や削除 (解除) する。

●アンチエイリアス

白黒 2 値のマンガ原稿を作成する場合は、選択範囲の [アンチエイリアス] は [無し] にしておくと作業がしやすい。

3 作成した選択範囲内で作業を行う。



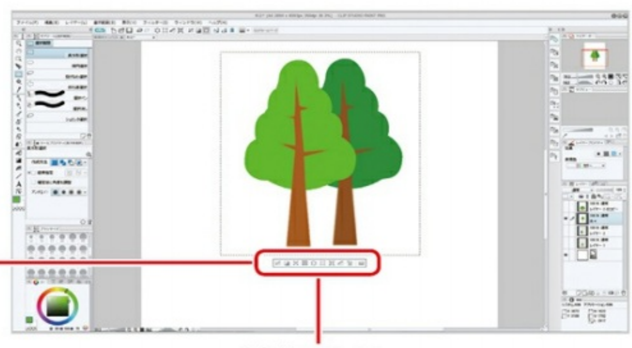
「長方形選択」のとき

POINT

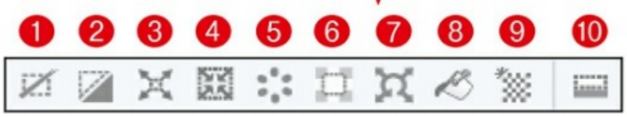
作成方法は、修飾キーを活用しよう。Shift キーを押しながら範囲を指定すると[追加選択] に、Alt キーを押しながら範囲を指定すると [部分解除] になる。

選択範囲ランチャーについて

選択範囲を作成すると、その下に選択範囲ランチャーが表示される。選択範囲の解除や反転、拡張、縮小などの操作が可能だ。



選択範囲ランチャー
選択範囲ランチャーの表示・非表示は、表示メニュー→ " 選択範囲ランチャー " を選んで切り替える



❶ **選択を解除：**選択範囲を解除する。

❷ **選択範囲を反転：**現在の選択範囲以外を選択範囲にする。

❸ **選択範囲を拡張：**選択範囲を拡張する。クリックすると選択範囲を拡張画面が表示され、拡張幅や拡張時の角の処理を指定する。→ P.64



❹ **選択範囲を縮小：**選択範囲を縮小する。クリックすると選択範囲を縮小画面が表示され、縮小幅や縮小時の角の処理を指定する。→ P.64

❺ **消去：**選択範囲内の描画部分を消去する。

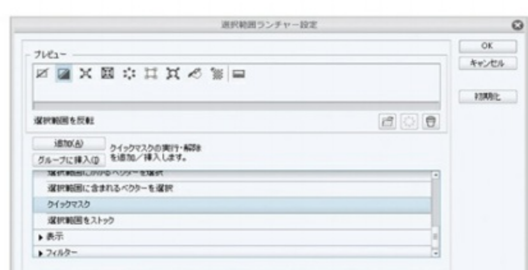
❻ **選択範囲外を消去：**選択範囲以外の描画部分を消去する。

❼ **拡大・縮小・回転：**選択範囲内の描画部分を拡大・縮小・回転する。[拡大・縮小・回転] 選択時は、ツールプロパティパレットで各種設定を行うことができる。→ P.71

❽ **塗りつぶし：**選択範囲内を描画色で塗りつぶす。

❾ **新規トーン：**選択範囲にトーンを貼り付ける。→ P.144

❿ **選択範囲ランチャーの設定：**選択範囲ランチャー設定画面が表示され、アイコンの追加や削除、並べ替えなどができる。また、表示メニュー→ " 選択範囲ランチャーの設定 " からも設定可能。



10 線画から選択範囲を作る

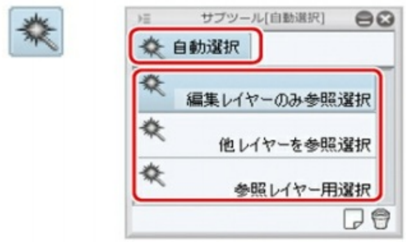
「自動選択」ツールを使うと、線画で閉じられている領域や同じ色の領域をワンクリックで選択できる。選択範囲がうまくとれれば、その後の修正や着彩などの作業がしやすくなる。

1 「自動選択」ツールのサブツールを選ぶ。

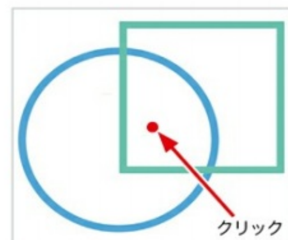
●編集レイヤーのみ参照選択
現在、選択しているレイヤーだけを参照する。

●他レイヤーを参照選択
表示中のすべてのレイヤーを参照する。レイヤーが別でもひとつの形とみなされ、見えている状態のまま参照できる。参照対象に含めないときは、レイヤーを非表示にしておく。

●参照レイヤー用選択
参照レイヤーに設定されたレイヤーを参照する。あらかじめ参照したいレイヤーを選び、[参照レイヤーに設定] をオンにしておく。→ P.135







2 ツールプロパティパレットで、選択範囲の設定をする。

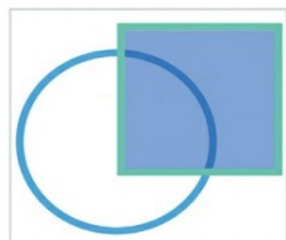
●隣接ピクセルをたどる
チェックを入れると線画を自動で判断し、閉じられた領域を選択範囲にする。チェックを外すと同じ色の部分が選択される。

●隙間閉じ
チェックを入れると、参照対象内の隙間を閉じて選択範囲にできる。小さな隙間を無視して選択範囲にしたいときに使う。

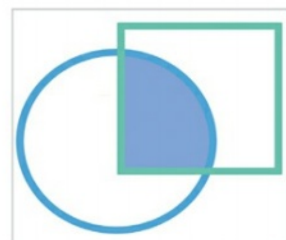
●色の誤差
同じ色として認識する範囲を指定する。値が大きいほど同系色と認識され、選択範囲が広くなる。

●領域拡縮
指定したピクセル分だけ、選択範囲を拡張または縮小する。

●アンチエイリアス
チェックを入れると、選択範囲のフチにアンチエイリアスをかける。



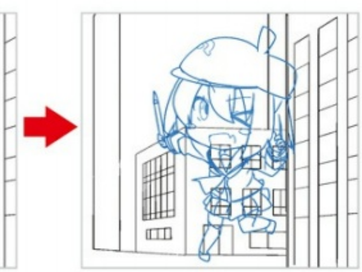
編集レイヤーのみ参照選択
(四角のレイヤーだけを参照)



他レイヤーを参照選択
(両方のレイヤーを参照)



参照レイヤー用選択
(人物のレイヤーに設定)



背景のレイヤーを表示しても人物の線画だけが対象になる



3 キャンバス上をクリックする。

POINT

「自動選択」ツールを使って、キャラクターにフチ取りをすることができる。フチの色を選び、「自動選択」ツールでキャラクターの輪郭を囲む選択範囲を作成し、編集メニュー→“選択範囲をフチ取り”を選択する。選択範囲をフチ取り画面で、［外側に描画］をオンにして線の太さを指定すれば、フチ取りが作成される。





編集レイヤーのみ参照選択（選択範囲を青色で表示）

Column

描画色や描画部分から選択範囲を作る

ここで紹介するのは、「選択範囲」ツールや「自動選択」ツールを使わずに選択範囲を作成する方法だ。キャンバス上の描画色やレイヤーの描画部分から簡単に選択範囲をとることができるので、ぜひ覚えておきたい。

●描画色から選択範囲を作る

選択範囲メニュー→“色域選択”を選び、色域選択画面を表示する。このときポインタがスポイトの形になり、キャンバス上をクリックすればクリックした位置の色と同じ色の領域を選択範囲にできる。同じ色であれば離れていても選択される。
色域選択の画面では、次の設定が可能。

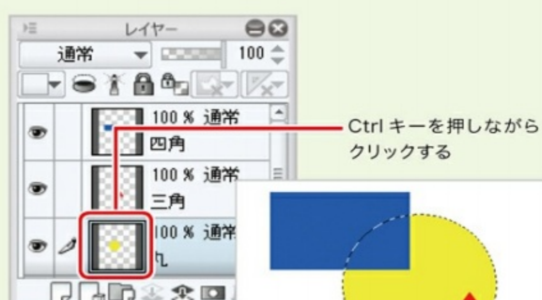
- **色の許容誤差：**色と色の境界線を設定する。値を大きくするほど、色の範囲を広げることができる。特にアンチエイリアスが設定されている場合、輪郭部分の選択が難しくなるので調整しよう。
- **選択タイプ：**スポイトの設定をする。
［新規に選択］は、色を選ぶたびに選択範囲が切り替わる。［選択に追加］はクリックした色を選択範囲に追加し、［選択から削除］は除外する。

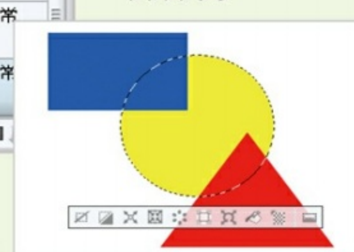




●描画部分から選択範囲を作る

最も簡単な方法が、レイヤーパレットで Ctrl キーを押しながらレイヤーのサムネイルをクリックする方法だ。レイヤーメニュー→“レイヤーから選択範囲”→“選択範囲を作成”でも同様。編集中のレイヤーの描画部分を選択範囲にできる。パーツごとにレイヤー分けしていると、パーツごとの選択範囲を作成できて作業がやりやすくなる。





描画範囲が選択される

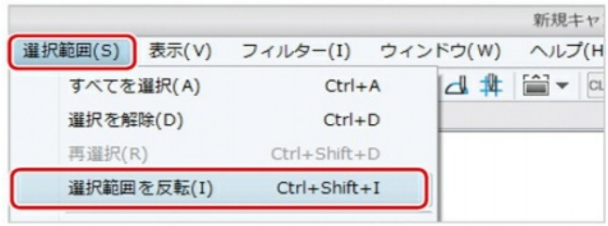
PART 2

11 選択範囲を反転 / 拡張 / 縮小する

作成した選択範囲は、後から選択した範囲を「反転」や「拡張 (拡大)」「縮小」することができる。選択範囲の中と外で別に作業を行いたい場合などに利用することができる。

選択範囲を反転する

1 選択範囲を作成し、選択範囲メニュー→“選択範囲を反転”を選択する。
選択範囲ランチャーの［選択範囲を反転］をクリックしてもよい。



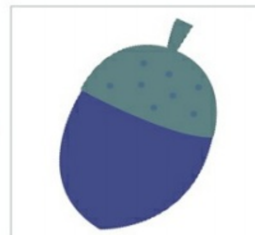
POINT

選択範囲の反転は、キャラクターの内部だけを選択したい場合に重宝する。キャラクターの髪部分、洋服部分とパーツごとに選択範囲を追加するよりも、背景を選択して反転させれば、すばやく選択範囲をとることができる。

※作例では、わかりやすくするため選択範囲を青色で表示している。



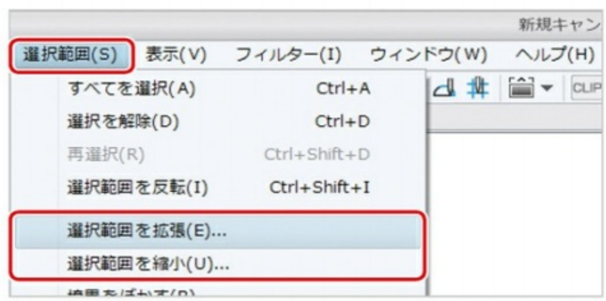
背景を選択



木の実が選択される

選択範囲を拡張・縮小する

1 選択範囲を作成し、選択範囲メニュー→“選択範囲を拡張”または“選択範囲を縮小”を選択する。
選択範囲ランチャーの[選択範囲を拡張］または[選択範囲を縮小］をクリックしてもよい。



2 表示される画面で拡張・縮小の幅やタイプを設定し、［OK］ボタンをクリックする。

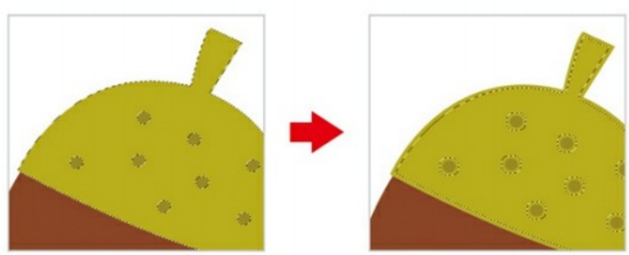
●拡張幅 / 縮小幅
指定した分だけ、選択範囲を拡張・縮小する。

●拡張タイプ / 縮小タイプ
選択範囲の角の処理を選ぶ。右側を選ぶと選択範囲の角が丸くなる。

●キャンバスの端でも縮小
チェックを入れると、選択範囲がキャンバスの端にかかる場合でも縮小される。“選択範囲を縮小”の場合に設定可能。



“選択範囲を縮小”のとき



指定した分だけ選択範囲が縮小される

PART 2

12 クイックマスクで描いた絵を選択範囲に変える

「クイックマスク」は、「塗りつぶし」ツールや描画ツールを使って描画した部分を選択範囲に変更するもの。トーンを貼る場合には、「どこまでを選択範囲にしているか」を確認できるので作業がやりやすくなる。

1 選択範囲メニュー→"クイックマスク"を選ぶ。
選択中のレイヤーの上にクイックマスクレイヤーが作成される。

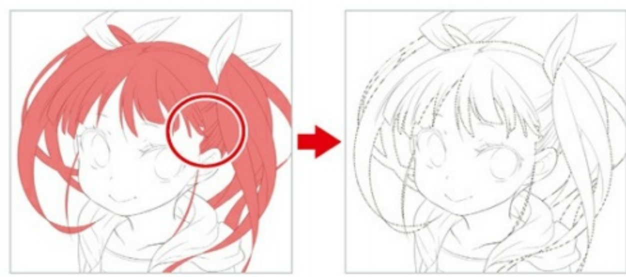


2 「ペン」ツールや「筆」ツールなどを使って、クイックマスクレイヤーに描画する。描きすぎた箇所は、「消しゴム」ツールで消すことも可能だ。
描画した部分は赤く着色され、選択範囲となる。また、「筆」ツールなどに設定されている不透明度も選択範囲に反映される。



POINT

選択範囲の赤色は、レイヤープロパティパレットの［レイヤーカラー］で変更できる。



「塗りつぶし」ツールで塗りつぶしができない、隙間の大きく開いた領域の選択範囲を作成できる

3 描画できたら、再び選択範囲メニュー→"クイックマスク"を選ぶ。赤色で塗られた領域から選択範囲が作成され、クイックマスクは解除される。

POINT

クイックマスクは、複数作成することや保存することはできない。選択範囲を設定後、選択範囲レイヤーとして保存するとよい。→ P.66
また、この選択範囲からレイヤーマスクを作ることもできる。→ P.67



4 選択範囲下部に表示される選択範囲ランチャーの［新規トーン］をクリックし、簡易トーン設定画面でトーンを設定する。→ P.144

5 ［OK］ボタンをクリックすると、クイックマスクで作成した選択範囲にトーンが貼り付けられる。



クイックマスクで作成した選択範囲にトーンが貼り付けられる

Column

クイックマスクの作業中に他のレイヤーで作業する

CLIP STUDIO PAINT では、クイックマスクを描画中に他のレイヤーで作業できるのが特徴だ。クイックマスクモードを解除しなくても、他のレイヤーの描画は、選択範囲の作成も含めて通常通り行える。

他のレイヤーでクイックマスクの選択範囲を利用したいなら、Ctrl キーを押しながらクイックマスクのサムネイルをクリックする。赤い描画部分が選択範囲として呼び出されるので、これを対象に作業できる。

PART 2

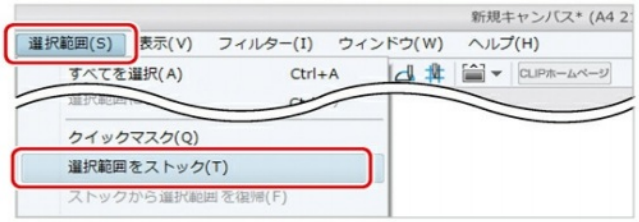
13 選択範囲を保存する

CLIP STUDIO PAINT には、作成した選択範囲を保存（ストック）できる「選択範囲レイヤー」が用意されている。複数の選択範囲を保存し、後から呼び出したり選択範囲を再描画することもできる。

選択範囲をレイヤーとして保存する

1 選択範囲を作成する。→ P.60、P.62、P.65

2 選択範囲メニュー→“選択範囲をストック”を選ぶと、選択範囲が選択範囲レイヤーに保存される。



POINT

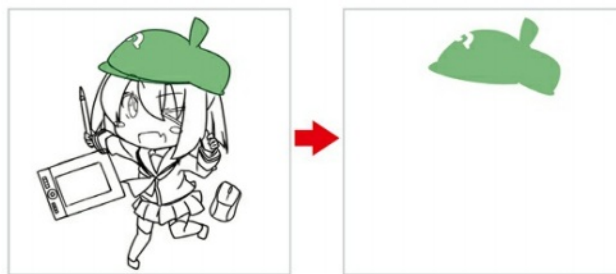
選択範囲レイヤーは、複数作成することが可能。また、後から「ペン」ツールや「筆」ツールなどで描いたり、「消しゴム」ツールで消したりすることで、選択範囲の追加や削除ができる。



POINT

選択範囲の緑色は、レイヤープロパティパレットの［レイヤーカラー］で変更できる。

保存された選択範囲



選択範囲を読み込む

1 Ctrl キーを押しながら選択範囲レイヤーのサムネイルをクリック、またはキーは何も押さず、選択範囲レイヤーのサムネイルをダブルクリックすると、選択範囲が読み込まれる。



POINT

選択範囲レイヤーの読み込み時に、Shift キーを押しながらクリックすると、選択範囲が既存のものに追加される。また Alt キーを押しながらの場合は、既存の選択範囲から削除される。



PART 2

14 レイヤーマスクで見せたい部分だけを表示する

選択したレイヤー上の画像の一部を隠すことができるのが「レイヤーマスク」だ。レイヤーマスクを使いこなせるようになると描画テクニックの幅が広がる。ぜひマスターしたい。

レイヤーマスクとは

レイヤーマスクは、レイヤー上の画像の一部を非表示にする機能。表示したい部分を切り抜いた紙を画像に重ねていると考えればわかりやすい。切り抜いた部分は表示され、それ以外が非表示になる。元の画像に手を加えることなく、部分的に画像を表示したり補正したりできる。後で修正が必要になったら、レイヤーマスクを変更するだけでよい。

レイヤーマスクの性質についても知っておこう。レイヤーマスクは白〜黒の階調を持っていて、この中間部分では階調の濃淡によってマスクされる度合いが変わる。たとえば、マスク部分を「透明水彩」のような不透明度のある筆で描画すると、濃淡を付けてマスクできる。不透明度や階調を反映した描画が可能だ。



レイヤーマスクを作成する

1. 選択範囲を作成する。→ P.60、P.62、P.65

2. レイヤーメニュー→"レイヤーマスク"→"選択範囲をマスク"または"選択範囲外をマスク"を選ぶ。選択範囲外をマスクするときは、レイヤーパレットの［レイヤーマスクを作成］をクリックしてもよい。



POINT

選択範囲を作成せずに、レイヤーマスクを作成したときは、表示または非表示にしたい部分を「消しゴム」ツールや透明色で塗っていく方法をとる。



"選択範囲外をマスク"で作成

Column

レイヤーフォルダーにマスクを設定する

レイヤーマスクは、レイヤーフォルダーにも設定できる。レイヤーフォルダーにレイヤーマスクを作成すると、フォルダー内にあるすべてのレイヤーにマスクをかけることができる。



レイヤーマスクを操作する

●レイヤーマスクを選択する

レイヤーパレットに表示されるサムネイルをクリックして、レイヤーマスクへと切り替える。サムネイルの周囲に枠が表示されていればアクティブになる。レイヤーマスクが選択されていないと、画像そのものに描画してしまうことになるので注意しよう。



クリックしてアクティブにする

●レイヤーマスクを移動する

レイヤーマスクを作成した直後（初期状態）は、マスクを設定した画像とレイヤーマスクがリンクされている。このため、画像を移動するとレイヤーマスクも一緒に移動する。サムネイル横のチェックマークをクリックすれば、リンクのオン・オフを切り替えることができる。

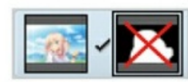


リンクのオン・オフを切り替える

●レイヤーマスクを一時的に無効にする

レイヤーパレットの［マスクを有効化］をクリックし、［マスクを有効化］のチェックを外す。レイヤーマスクが無効になり、マスク部分がすべて表示される。ただし、レイヤーマスクを修正することはできない。
なお、レイヤーマスクのサムネイルを Shift キーを押しながらクリックすれば無効に、× の付いたサムネイルをクリックすれば有効に切り替えができる。





オフにするとサムネイルに × が付く

●マスク範囲を表示する

レイヤーマスクは見えているものを隠す機能なので、設定状態がわかりにくい。［マスクを有効化］をクリックし、［マスク範囲を表示］にチェックを入れる。するとマスク範囲が青く表示され、マスキングの状態が確認できる。網の粗いトーンでは、［マスク範囲を表示］して操作すると作業しやすい。



［マスク範囲を表示］してマスキングの状態を確認

POINT

マスク範囲の色は、ファイルメニュー→“環境設定”の［レイヤー・コマ］で透明度や色の変更ができる。

Column

レイヤーマスクを他のレイヤーへ移動 / 複製する

　レイヤーマスクを他のレイヤーで利用したいなら、サムネイルをドラッグすればよい。Alt キーを押しながらドラッグすると複製になる。またレイヤー間だけでなく、レイヤーフォルダーへの移動や複製も可能だ。



ドラッグで移動、Alt キーを押しながらドラッグで複製

レイヤーマスクを編集する

1 レイヤーパレットで、レイヤーマスクのサムネイルをクリックしてアクティブにする。



2 レイヤーマスクを修正する。

●マスクを追加する（隠す部分を追加する）
「消しゴム」ツールで消すか、描画系ツール（筆やペンなど）を使って透明色で描画する。不透明度の設定された描画系ツールを使うと、マスクに濃淡を付けることができる。
描画した部分にマスク範囲が追加されて、下の画像が隠される。


マスク範囲を追加する

POINT
モノクロ原稿の場合、２値化で印刷することを考慮して不透明度やアンチエイリアスの設定された描画系ツールは使わないようにしよう。

●マスクを削る（表示する部分を追加する）
描画系ツール（筆やペンなど）を使って、隠したい部分を透明色以外で描画する。描画した部分のマスク範囲が削られて、下の画像が表示される。


マスク範囲を削る

●マスクを削除する
レイヤーマスクのサムネイルをレイヤーパレットの［レイヤーを削除］にドラッグする。



マスクを削除する

●マスクを適用する
レイヤーパレットの［マスクをレイヤーに適用］をクリックすると、画像とレイヤーマスクが統合されラスターレイヤーに変換される。ただし、レイヤーフォルダーでは操作できない。



マスクをレイヤーに適用

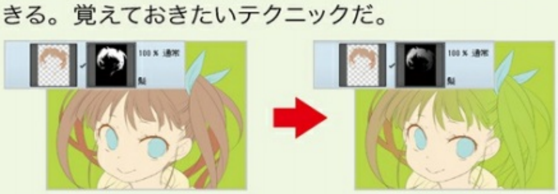


ラスターレイヤーに変換される

Column

レイヤーマスクの濃淡を活かす

　レイヤーマスクの階調を利用して、レイヤーマスクにグラデーションを設定したり不透明度が設定された描画系ツールで描くと、濃淡を付けた表現ができる。覚えておきたいテクニックだ。



15 レイヤー単位で画像を移動する

「レイヤー移動」ツールは、選んだレイヤーの画像を移動するツールだ。たとえば背景と人物が別レイヤーにあれば、人物だけを移動してレイアウトを変更することができる。

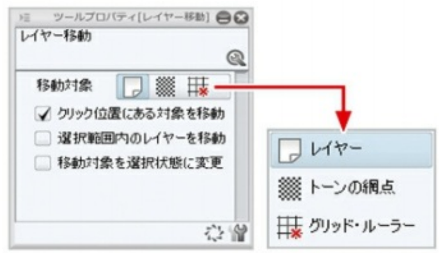
1 「レイヤー移動」ツールで「レイヤー移動」を選ぶ。



POINT

レイヤーパレットで、複数のレイヤーを選択して同時に移動することができる。

2 ツールプロパティパレットで、移動する対象や選択条件を設定する。



●移動対象

移動対象を［レイヤー］［トーンの網点］［グリッド・ルーラー］から選択する。
［グリッド・ルーラー］は、グリッド・ルーラーが表示されている場合に移動できる。
［トーンの網点］は、網点トーンなどの網点（ドット）をずらすことができる。→ P.148

●クリック位置にある対象を移動

チェックを入れると、クリックした位置に描画されているレイヤーの画像を移動する。

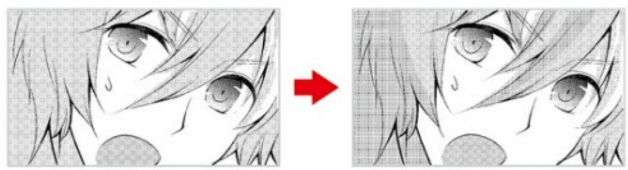
●選択範囲内のレイヤーを移動

チェックを入れると、選択範囲内に描画されているレイヤーの画像を移動する。すべてのレイヤーが対象となる。

●移動対象を選択状態に変更

［クリック位置にある対象を移動］や［選択範囲内のレイヤーを移動］で選んだレイヤーが、レイヤーパレット上で選択された状態になる。

移動対象（トーンの網点）



重ね貼りしたトーンをずらすと、濃度が濃くなったのがわかる

3 キャンバス上をドラッグして画像を移動する。



左側のキャラクターが描画されたレイヤーを選択して移動

POINT

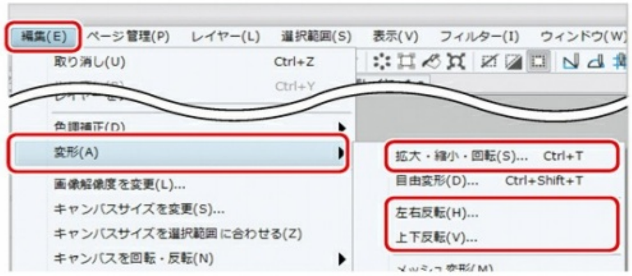
Alt キーを押しながら「レイヤー移動」ツールを使用すると、移動前のレイヤーが残る（つまりレイヤーを複製できる）。「レイヤー移動」ツールのサブツール詳細パレットで［元画像を残す］をオンにしても同様。選択範囲を作って画像の一部を複製することも可能だ。

PART 2

16 画像を拡大縮小 / 左右反転 / 回転する

画像の拡大 / 縮小 / 回転を行うことができる。下描きで人物のバランスを整えたり、奥行きを出すために描いたものを縮小するなど、さまざまな場面で活用できる。

1 選択範囲を作成し、編集メニュー→“変形”から操作を選ぶ。
左右反転や上下反転は、メニューコマンドを選択すると実行される。



POINT

選択範囲を作成しない場合は、選択しているレイヤーで描画されている範囲が対象になる。また、複数レイヤーを選択している場合は、複数レイヤーを同時に変形できる。

2 画像の大きさや向きを変更する。

●拡大・縮小

表示されるハンドルをドラッグする。Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比を維持しながら変形できる。また、Ctrl キーを押しながらハンドルをドラッグすると自由変形となる。

●回転

ガイド線の外側をドラッグする。回転の中心を変えたいときは、中心点（+）をドラッグして移動してから回転させる。

拡大・縮小



回転



左右反転





❶ **変形のリセット**：変形前の状態に戻す。
❷ **左右反転**：中心点を基点に左右反転する。
❸ **上下反転**：中心点を基点に上下反転する。
❹ **確定**：変形を確定する。
❺ **キャンセル**：変形を取り消す。
❻ **回転の中心**：回転するときの中心点を設定する。
❼ **ベクターの太さを変更**：ベクター線の場合、変形に合わせて線の太さを変更するときにチェックを入れる。
❽ **元画像を残す**：元の画像を残したまま変形するときにチェックを入れる。
❾ **拡大率**：拡大率を数値で指定する場合は、元画像に対する横幅または縦幅の割合を指定する。元画像の比率を維持したまま拡大・縮小するには［元画像の比率を維持］にチェックを入れる。
❿ **回転角**：回転角度を数値で指定する。
⓫ **位置調整**：変形中の画像サイズを自動調整する。［キャンバス］［裁ち落とし］［仕上がり枠］［基本枠］は、ガイド線の大きさがそれぞれに収まるように調整され、画像サイズが自動調整される。［自由位置］は、ガイド線の大きさを調整しない（初期設定）。
⓬ **補間方法**：色の境界部分の補間方法を設定する。境界部分の輪郭を［滑らか］にする、ハッキリとさせる［ハードな輪郭］、［滑らか］より輪郭が強調される［輪郭強調］から選択する。

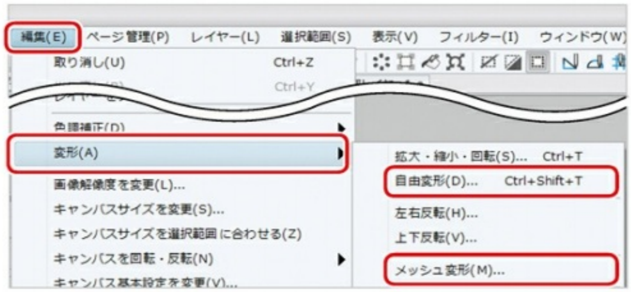
3 ガイド線の内側をダブルクリックするか、Enter キーを押して確定する。

PART 2

17 画像を自由に変形する

遠近感のある構図に画像を配置するときは、自由変形を利用するとよい。画像に表示されるハンドルをドラッグするだけで自由に変形できる。また、拡大･縮小、回転もできるので、サイズや向きを変えることも可能だ。

1 選択範囲を作成し、編集メニュー→“変形”→“自由変形”または“メッシュ変形”を選ぶ。



POINT

選択範囲を作成していない場合は、選択しているレイヤーで描画されている範囲が対象になる。

2 画像を変形する。

●自由変形

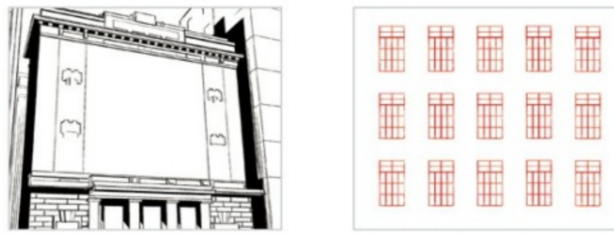
ハンドルをドラッグして、画像そのものを変形させる。

Shift キーを押しながらハンドルをドラッグすると、通常の拡大・縮小ができる。回転するには、ガイド線の外側をドラッグする。

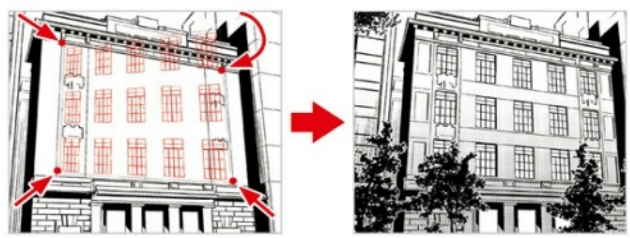
●メッシュ変形

格子状のガイド線で分割された画像が表示される。ガイド線のハンドルをドラッグして、画像を部分ごとに変形させることができる。

自由変形



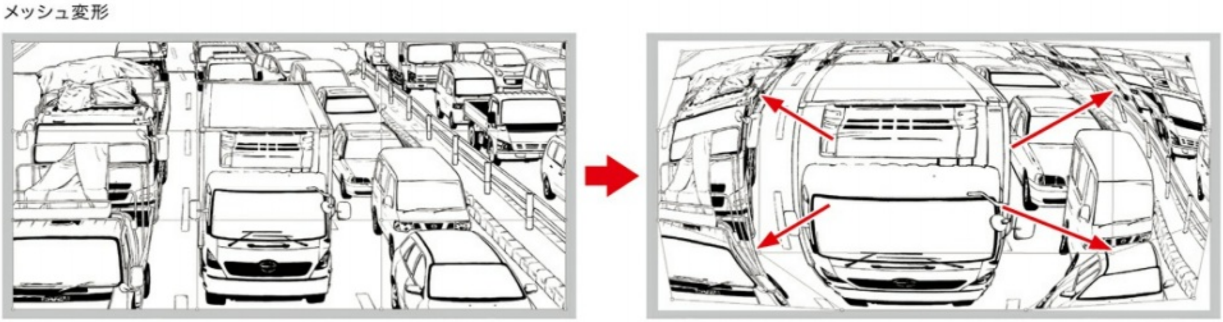
窓を建物に合うよう変形させる



POINT

“メッシュ変形”のハンドルの数を変更するときは、ツールプロパティパレットの［横格子点数］［縦格子点数］を設定する（最大 10 個まで）。なお、“自由変形”ではパースが自動的にかかるが、“メッシュ変形”ではパースがかからない。これを利用して格子の数を2× 2にしてメッシュ変形を行うと、パースのかからない変形が可能となる。

メッシュ変形



3 ガイド線の内側をダブルクリックするか、Enter キーを押して確定する。

PART 3 ネームを作る

原稿用紙の準備ができたら、さっそくマンガを描いていこう。
ここでは、ネームを作るためのレイヤー作成と基本的な鉛筆ツールの使い方を紹介する。
さらに、コマ枠作成やコマ割り、コマ枠の編集方法など、マンガ原稿作成の基礎となる機能をまとめている。



PART 3

1 下描きレイヤーを利用する

下描きの絵は、着彩や印刷では必要としないが、ペン入れではとても重要なもの。CLIP STUDIO PAINTには、描くときだけ見えて出力するときには見えない「下描きレイヤー」が用意されている。

下描きレイヤーを作成する

下描きレイヤーは、その名の通り下描き専用のレイヤーだ。作成方法は簡単で、オートアクションパレットの［下描きレイヤーの作成］を選択し、［オートアクションの再生］をクリック。これで下描きレイヤーが作成される。

オートアクションで作成した下描きレイヤーは、レイヤーカラーが設定されたラスター形式のレイヤーになる。［表現色］に関係なく、描画すると青色（初期設定）で表示される。






描線は青色で表示される

POINT

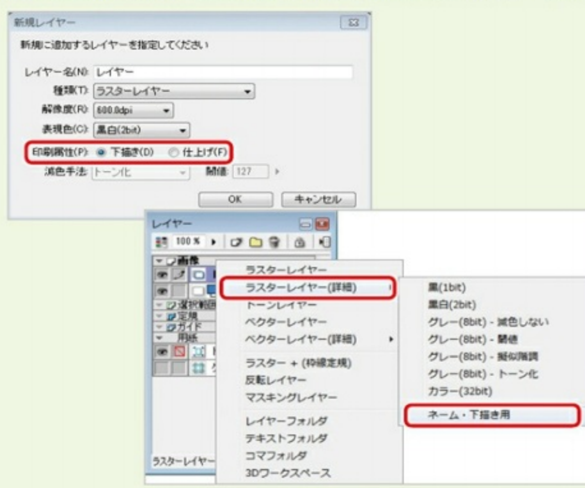
下描きレイヤーの設定を解除するには、メニュー表示→“レイヤー設定”→“下描きレイヤーに設定”を選択して、メニューのチェックを外す。

Column

ComicStudio と下描きレイヤーの作成

ComicStudio では、レイヤー作成時に［印刷属性］で［下描き］を選択する。または、レイヤーパレットの画像バーをクリックしてメニューを表示し、“ラスターレイヤー（詳細）”→“ネーム・下描き用”を選択して作成する。

CLIP STUDIO PAINT では、レイヤー作成時の下描きモード選択がなくなり、オートアクションパレットから操作するようになっている。



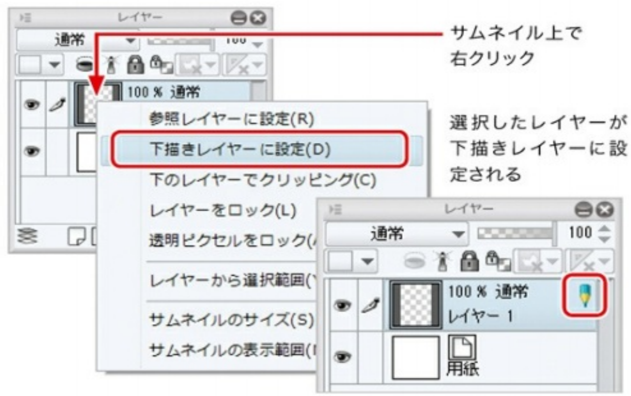
下描きレイヤーに設定する

既存のレイヤーを下描きレイヤーに設定することができる。レイヤーパレットで下描きレイヤーに設定するレイヤーを選び、レイヤーメニュー→“レイヤー設定”→“下描きレイヤーに設定”を選択する。

また、レイヤーパレットのサムネイルを右クリックしてメニューを表示し、“下描きレイヤーに設定”を選択しても設定可能。

前項のオートアクションを使った下描きレイヤーの作成と異なり、レイヤーカラーは設定されない。→ P.76





POINT

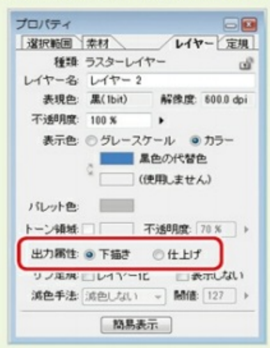
下描きレイヤーの設定を解除するには、メニュー表示→“レイヤー設定”→“下描きレイヤーに設定”を選択して、メニューのチェックを外す。

Column

ComicStudio と下描きレイヤーの設定

ComicStudio では、プロパティパレットの［レイヤー］タブ内にある［出力属性］で［下描き］を選択して下描きレイヤーに設定する。

CLIP STUDIO PAINT では、レイヤープロパティパレットで下描き設定ができないため、レイヤーメニューから選択するかレイヤーパレットで設定をする。



下描きレイヤーを印刷 / 書き出し / 参照する

作成した作品の印刷や書き出しでは、下描きレイヤーは非表示となり、印刷や出力されないレイヤーになる。また、選択範囲の作成や塗りつぶしなどでは、参照しないレイヤーに設定されているので、次のように設定を変更する。

●印刷や書き出しの範囲に含める

ファイルメニュー→“指定の形式で保存”や“書き出し”を選択したときは、書き出し設定画面の［出力イメージ］で［下描き］にチェックを入れる。また、印刷する際には、ファイルメニュー→“印刷設定”を選択し、印刷設定画面の［出力イメージ］で［下描き］にチェックを入れる。

●参照するレイヤーに含める

ツールプロパティパレットやサブツール詳細パレットの参照先の設定で、［下描きを参照しない］をオフにする。



書き出し設定画面



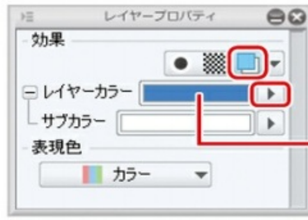
ツールプロパティパレット

下描きレイヤーを調整する

下描きの描画やペン入れの際には、下描きレイヤーのレイヤーカラーや不透明度を調整してみよう。レイヤーカラーはレイヤープロパティパレットで、不透明度はレイヤーパレットで操作する。

●レイヤーカラーを変更する

レイヤープロパティパレットで［効果］の［レイヤーカラー］をオンにする。描画部分が青色（初期設定）で表示される。他の色に変更するには、［レイヤーカラー］の▼ボタンをクリックし、色の設定画面から好みの色を選ぶ。



色をクリックすると、選択中の描画色に設定できる

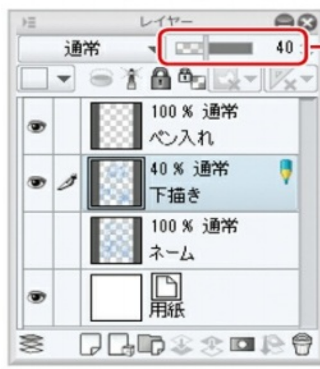




レイヤーカラーを変更する

●不透明度を変更する

ペン入れのときは、下描きが描画のじゃまにならないように不透明度を調整するとよい。レイヤーパレットで［不透明度］のスライダーを動かして調整する。



不透明度



不透明度：40

ペン入れのとき下描きがじゃまにならない

PART 3

2 「鉛筆」ツールで下描きをする

ラフや下描きには、タッチによって線の濃さを変えることのできる「鉛筆」ツールが便利だ。実際の鉛筆のようなタッチや、カラーイラストなどで線画として利用できる滑らかなタッチのものまで用意されている。

1 「鉛筆」ツールの「鉛筆」グループでブラシを選ぶ。





●濃い鉛筆
タッチで強弱を付けやすく、滑らかな線を描ける。濃いめの線が描きやすい。

●薄い鉛筆
エッジの柔らかい線が描きやすい。濃淡は薄め。タッチは濃淡により反応する。

●シャーペン
タッチが線の太さ、濃さに影響しにくい。

●色鉛筆
リアルな鉛筆の質感に近い線を描ける。タッチは濃淡により反応する。

●粗い鉛筆
リアルな鉛筆の質感に近い線を描ける。色鉛筆よりタッチに敏感。

濃い鉛筆



薄い鉛筆



シャーペン



色鉛筆



粗い鉛筆



2 ブラシのサイズと色を選んで描画する。

3 鉛筆の太さ / 濃さ / 硬さを変更する

鉛筆ツールは線の濃淡を付けることを前提にしている。設定を変更すると描き味も大きく変わり、さまざまな描線に対応できる。

1 「鉛筆」ツールの「鉛筆」グループでブラシを選ぶ。

2 ツールプロパティパレットで選択したサブツールの設定をする。

●ブラシサイズ

ブラシのサイズを設定する。右横の [影響元] ボタンで、ブラシサイズに影響するペンタブレットなどの設定が行える。→ P.94

POINT

Ctrl+Alt キーを押しながらキャンバスをドラッグすると、ドラッグに合わせてブラシサイズを変更することができる。

●硬さ

ブラシの輪郭線のぼかし具合を設定する。値が大きいほどエッジがくっきりとし、値が小さいほどぼかしたタッチになる。

●ブラシ濃度

描画する色の濃度を設定する。値が大きいほど濃くなり、値が小さいほど薄くなる。［影響元］の設定で筆圧や速度の調整が可能。

●手ブレ補正

手描きの線のブレを修正する。値が大きいほど手ブレ補正が強くなり、線が滑らかになる。→ P.95

POINT

ツールプロパティパレットの内容は［初期設定に戻す］をクリックして初期化できる。サブツールパレットで［現在選択されているサブツールのコピーを作成］をクリックすると、現在設定された状態のツールをサブツールに増やせる。→ P.191

POINT

ブラシサイズパレットを使ってブラシサイズを選択することもできる。
ショートカットの［ キーや ］ キーを使って、ブラシサイズパレットのサイズを順・逆送りに選択することも可能。

3 ブラシの色を選んで描画する。

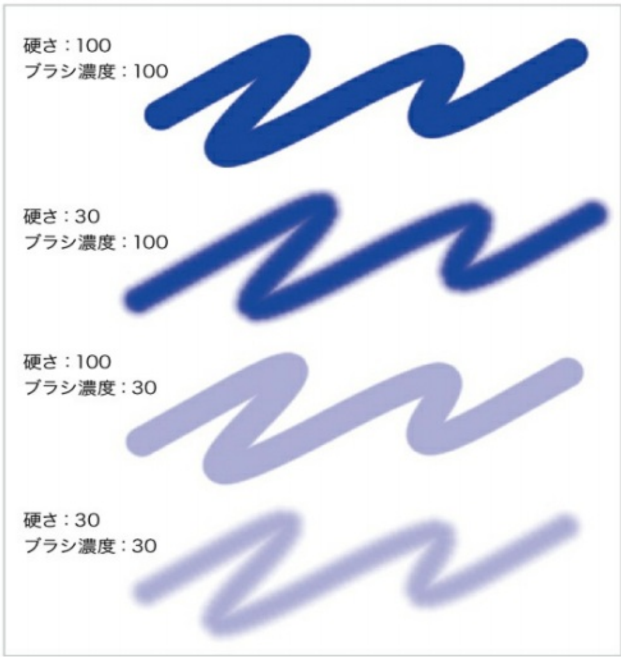






スライダー表示とインジケーター表示は、各項目上で右クリックして切り替える

「濃い鉛筆」による描画



PART 3

4 消しゴムで消す

間違えた線を消す、形を整える、描いたアタリ線を薄くする…「消しゴム」ツールはサブツールを切り替えて用途によって使い分けよう。

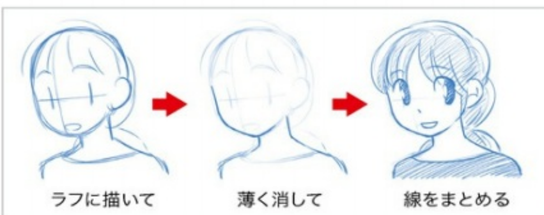
1 「消しゴム」ツールで消しゴムのサブツールを選ぶ。

●硬め

タッチによって消しゴムの大きさが変化するので、大まかな部分から細かな部分まで対応できる。

●軟らかめ

実際の消しゴムで鉛筆などを薄く消すような使い方ができる。



●ざっくり

タッチによってブラシサイズが変わらないため、大まかに素早く消す作業に向いている。

●レイヤー貫通

表示中のレイヤーの画像すべてを消す。誤って使用しないように注意が必要。





硬め



軟らかめ



ざっくり



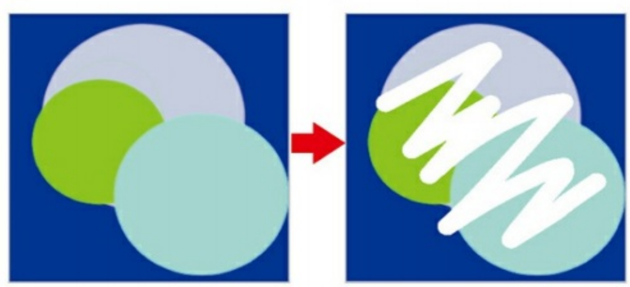
POINT

描画系ツールで透明色にすると消しゴムと同様に使える。ブラシの設定のまま画像を消すことができるので細かな修正がしやすい。描画色と透明色の切り替えショートカットは C キー。

レイヤー貫通



レイヤーの並び順



すべてのレイヤーを貫通して画像が消される

2 消しゴムのサイズを、ツールプロパティパレットやブラシサイズパレットから選んで画像を消す。ブラシサイズは、ショートカット Ctrl+Alt+ ドラッグまたは [キーや] キーで変更できる。

POINT

ベクターレイヤーでは、描画系ツールを透明色にして消しゴム代わりに使用すると制御点が残ってしまうので注意。「消しゴム」ツールの「ベクター用」の使い方も確認しておこう。→ P.112

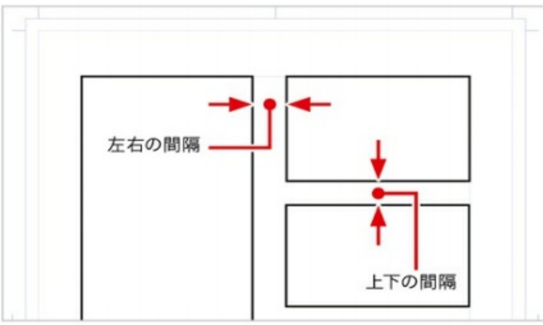
5 コマ枠を作る

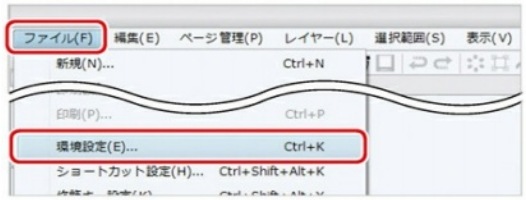
マンガ原稿の作成では、コマ枠の描画がとても重要だ。ここでは、メニュー機能を使って作成する方法と、「図形」ツールを使って作画しながら作成するふたつの方法を紹介する。

メニューからコマ枠フォルダーを作る

1 ファイルメニュー→"環境設定"を選択する。[レイヤー・コマ]の[コマ枠]で[左右の間隔][上下の間隔]を設定し、[OK]ボタンをクリックする。

※枠線の間隔は、コマ割り時に調整することができる。→P.83



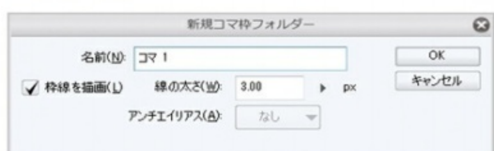




2 レイヤーメニュー→"新規レイヤー"→"コマ枠フォルダー"を選択する。



3 新規コマ枠フォルダー画面で[名前]にコマ枠フォルダーの名前を入力し、[枠線を描画]で枠線の有無を、[線の太さ]で枠線の太さを設定する。



●アンチエイリアス

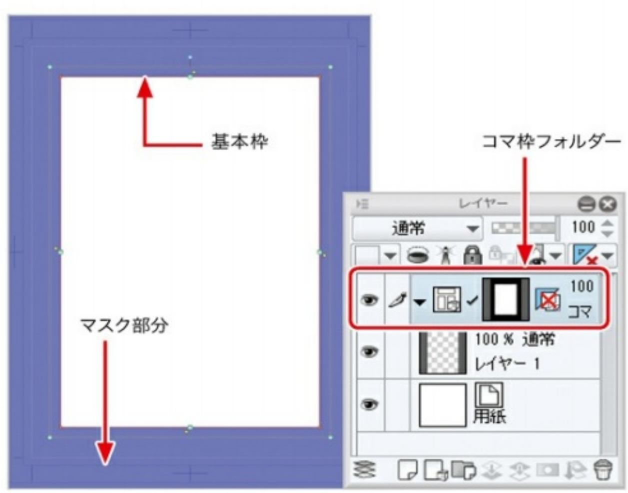
枠線のアンチエイリアスの設定をする。原稿用紙の作成時に[基本表現色]を[モノクロ]にした場合は「なし」になり選択できない。カラーの場合でも、印刷を前提としたマンガでは「なし」にしておこう。

●左ページ / 右ページ

見開きページの原稿用紙の場合、[左ページ][右ページ]が表示される。コマ枠フォルダーを作成するページにチェックを入れる。

4 [OK]ボタンをクリックする。

コマ枠は基本枠を基準に作成され、コマ枠外の青い領域はマスク部分になる。



POINT

コマ枠フォルダーのマスク部分の色は、ファイルメニュー→"環境設定"を選択し、[レイヤー・コマ]の[マスク]で[領域表示色]を変更する。不透明度などの設定も可能。

「図形」ツールを使ってコマ枠を作る

1 「図形」ツールの「コマ枠」グループで、コマ枠の種類を選ぶ。
コマ枠は、「図形」ツールの「直接描画」グループの各ツールと同じ要領で作成できる。→ P.101

●長方形コマ
対角線状にドラッグしてコマ枠を作成する。

●折れ線コマ
クリックを繰り返して描画し、開始点でクリックして折れ線状のコマ枠を作成する。[曲線］の設定により、コマ枠を曲げることも可能。

●コマ枠ペン
ドラッグで囲んだ範囲をコマ枠にする。自由な形のコマ枠を作成できる。

2 ツールプロパティパレットで設定を調整する。

●枠線を描画
チェックを入れると、コマ枠に枠線が描画される。枠線の太さは［ブラシサイズ］で調整する。なお、チェックを入れない場合は定規のみが作成され、定規にスナップさせながら、自分で枠線を作成できる。

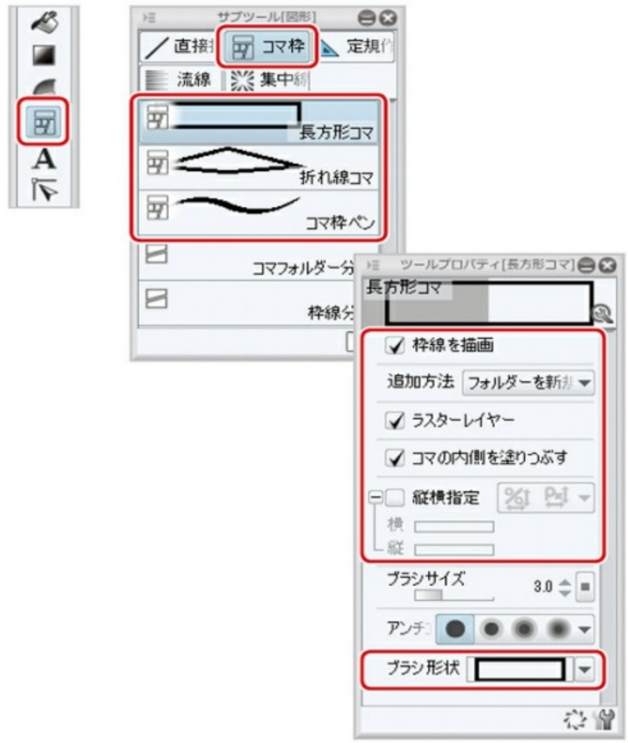
●追加方法
作成するコマ枠を、新しいコマ枠フォルダーに作成するか、レイヤーパレットで選択しているコマ枠フォルダーに作成するかを選択する。

●ラスターレイヤー / コマの内側を塗りつぶす
チェックを入れると、コマ枠フォルダーにラスターレイヤー / 白いべた塗りレイヤーが作成される。

●縦横指定
チェックを入れると、コマ枠の大きさを縦横比で指定できる。指定方法を縦横の比率で指定する[比率指定]、または横幅と縦幅を指定する［長さ指定］から選択し、値を設定する。

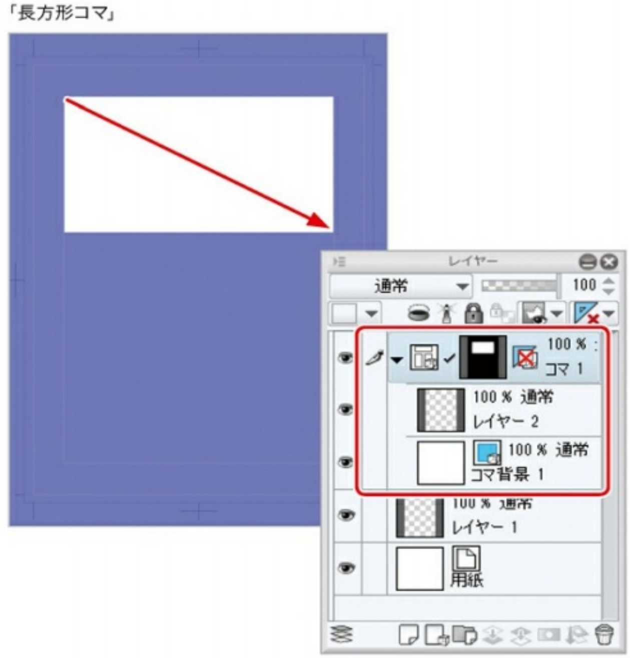
●ブラシ形状
コマ枠の線の種類を変更する。エアブラシや波線、ハートなどさまざまな種類が用意されている。

3 コマ枠を作成する。
レイヤーパレットにコマ枠フォルダーが作成され、フォルダー内にはラスターレイヤーと背景用の白いべた塗りレイヤーが作成される。



POINT
「長方形コマ」や「折れ線コマ」は、基本枠にスナップするので作成が簡単である。

「長方形コマ」



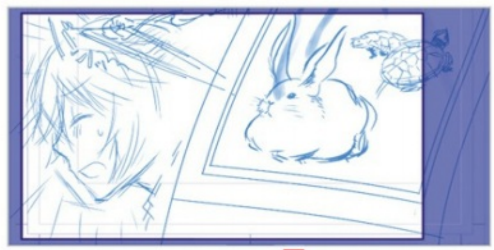
コマ枠フォルダーを操作する

コマ枠を作成すると、レイヤーパレットにコマ枠フォルダーが表示される。コマ枠フォルダーのマスクは、このフォルダー内のすべてのレイヤーに適用され、レイヤーに描画した画像をコマ枠線を境に隠している。

マスクを無効にするには、[マスクを有効化] のチェックを外すか、コマ枠フォルダーのサムネイルを Shift キーを押しながらクリックする。マスクが無効になりコマ枠外も表示される。× の付いたサムネイルをクリックすれば有効に切り替わる。また、[マスク範囲を表示] のチェックを外すか、Alt キーを押しながらコマ枠フォルダーのサムネイルをクリックすると、青いマスク範囲が非表示になる。作業途中の確認に利用したい。



マスクされている



[マスクを有効化] を無効に



原稿全体が見える

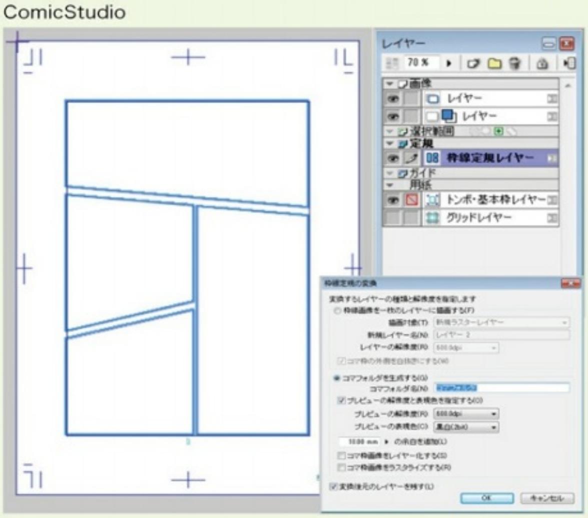
Column

ComicStudio の枠線定規

ComicStudio では、枠線定規レイヤーを作成し、定規を使って自分で枠線を引くか、レイヤーメニュー→"レイヤーの変換"で枠線を描画してコマ枠フォルダーを作成する。

CLIP STUDIO PAINT では、レイヤーメニュー→"新規レイヤー"→"コマ枠フォルダー"でコマ枠フォルダーを作成（作成時に枠線を描くかどうかを選択する）。ComicStudio の枠線定規にあたるものは、レイヤーパレットの [定規の表示範囲を設定] で定規を有効にすると使える。枠線の描画そのものは、「操作」ツールの「オブジェクト」を選択してツールプロパティパレットの [コマ枠] で設定する。[ブラシ形状] を選択すると、枠線の描画を鉛筆のブラシなどに変更もできるようになった。

ComicStudio



CLIP STUDIO PAINT



PART 3

6 コマ割りをする

コマ割りは、マンガを描く上で大事な作業だ。印象的なシーンや場面が変わるシーンなど、コマ割りによって見せ方が違ってくる。コマ割りの基本的な操作を確認し、ベストなコマ割りを見つけよう。

ドラッグでコマを分割する

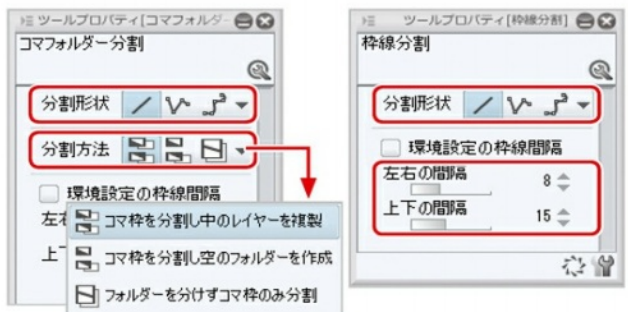
1 「図形」ツールの「コマ枠」グループで、「コマフォルダー分割」または「枠線分割」を選ぶ。



2 ツールプロパティパレットで設定を調整する。

●コマフォルダー分割
ドラッグした位置でコマ枠が分割され、分割するごとにコマ枠フォルダーが作成される。1コマごとにコマ枠フォルダーで管理する場合は、この方法で分割するとよい。
ツールプロパティパレットの［分割形状］で枠線を分割する線の形状や、［分割方法］で分割したときにレイヤーを複製するかどうかなどを設定する。

●枠線分割
ドラッグした位置でコマ枠を分割する。
ツールプロパティパレットの［分割形状］で枠線を分割するときの線の形状、［左右の間隔］［上下の間隔］でコマ枠どうしの間隔を調整する。

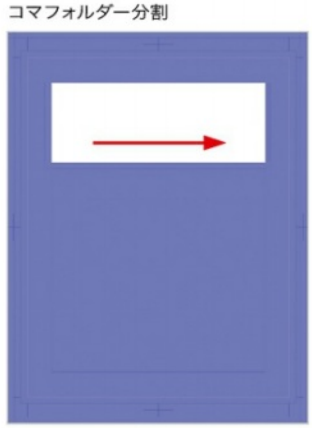


POINT
［環境設定の枠線間隔］にチェックを入れることで、ファイルメニュー→“環境設定”の［レイヤー・コマ］で設定された枠線間隔を利用できる。

3 ドラッグしてコマ枠を分割する。
複数のコマをまたいでドラッグすると、一気に分割することができる。Shift キーを押しながらドラッグすると水平垂直方向（＋45度の斜め方向）にスライスしやすくなる。角度は、サブツール詳細パレットの［角度の刻み］で指定する（初期値は45度）。

POINT
ComicStudio では、コマ枠ごとにフォルダーを作成するときは「枠線定規を作成→ラスタライズ」のタイミングのみだった。CLIP STUDIO PAINT では、枠線を分割する段階でフォルダーをコマごとに作成するかを選択できるようになっている。

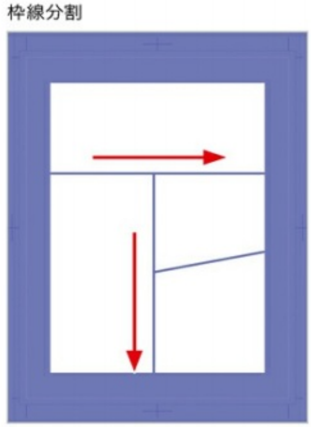
コマフォルダー分割





分割すると1コマ分の表示になり、1コマごとにフォルダーが作成される

枠線分割

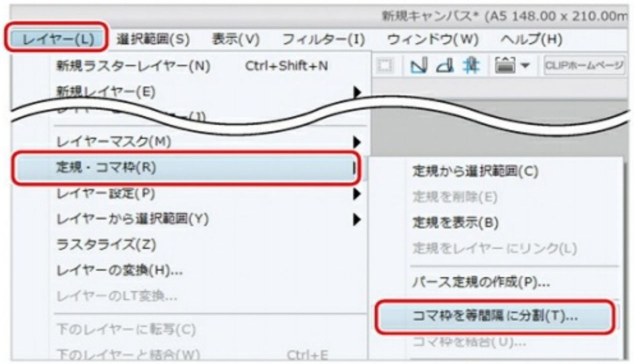




分割してもフォルダーはひと組のままとなる

等間隔に分割する

1 作成したコマ枠を「操作」ツールの「オブジェクト」で選び、レイヤーメニュー→ " 定規・コマ枠 " → " コマ枠を等間隔に分割 " を選択する。

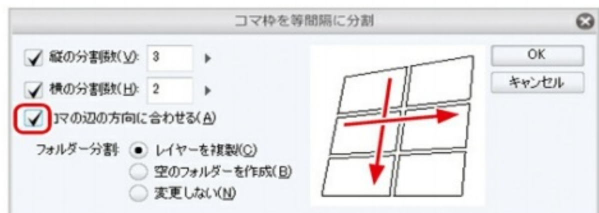


2 コマ枠を等間隔に分割の画面で、分割数などを設定する。

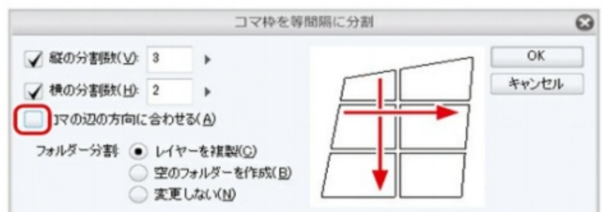
●縦の分割数 / 横の分割数
縦と横の分割数を設定する。

●コマの辺の方向に合わせる
チェックを入れると、コマ枠の辺の方向に合わせて分割され、チェックを外すと水平・垂直にコマ枠が分割される。

●フォルダー分割
分割後のコマ枠フォルダー内の構成を設定する。
［レイヤーを複製］は、分割したコマ枠ごとにコマ枠フォルダーを作成する。元のコマ枠フォルダーは削除され、画像は各コマ枠フォルダーに複製される。
［空のフォルダーを作成］は、分割したコマ枠ごとに空のコマ枠フォルダーが作成され、画像はフォルダー内に格納されたままとなる。
［変更しない］は、元のコマ枠フォルダーはそのままでコマ枠だけを分割する。

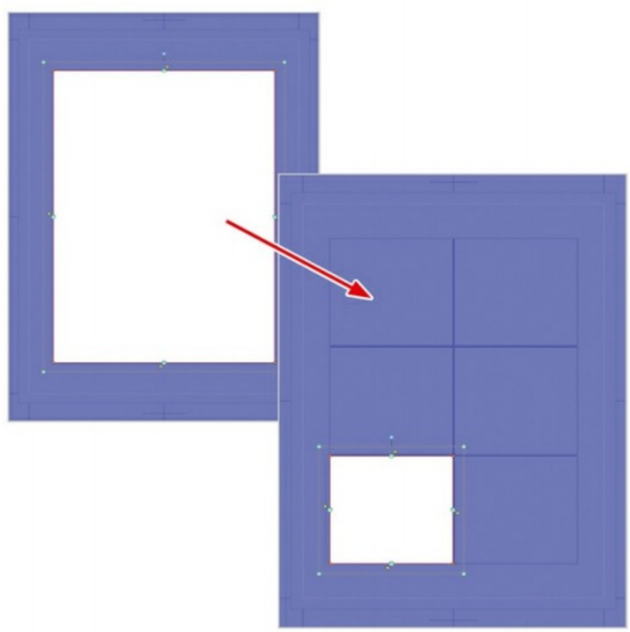


コマ枠の辺の方向に分割



水平・垂直に分割

3 ［OK］ボタンをクリックする。
設定した分割数でコマ枠が分割される。



POINT
コマ枠の分割後、分割されたコマを選択してレイヤーメニュー→ " 定規・コマ枠 " → " コマ枠を等間隔に分割 " を実行すれば、さらに等分割にできる。

Column

コマ枠からはみ出すキャラクターを描く

●方法 1：コマ枠の上にマスクするレイヤーを作る

コマ枠を描いたレイヤーの上位に、はみ出したものと同じ形の白いマスクを作る方法を紹介する。

最初にコマ枠の上にレイヤーを作り、キャラクターの線画の内部を白く塗る。さらに、その上にキャラクターのペン入れのレイヤーを置けばコマ枠を白で隠せる。下位レイヤーの画像を消さずに枠線からはみ出すキャラクターを描ける。

同じく、他のコマのペン入れ線画やトーンも消さずに隠すことができる。後から人物だけ、描き直すこともできる方法だ。



キャラクターの部分を白く塗ったレイヤーを用意



キャラクターのレイヤーも別に用意

POINT

コマ枠上にはみ出してフキダシを置きたい場合は、上位に「テキスト」ツールのフキダシを作成する。素材パレットからフキダシを貼り付けることもできる。→ P.130



●方法 2：コマ枠を消す

コマ枠フォルダーで作成した枠線を、メニュー表示→“ラスタライズ”でラスターレイヤーに変換する。キャラクターなどがかぶってしまう部分を、「消しゴム」ツールなどで消す。レイヤー分けのややこしさがなくなり、そして人物の後ろの背景を描かなくてよいというメリットがある。ただし、後から人物だけを修正するといった作業が難しくなる。



枠線そのものを消す





ラスターレイヤーに変換



7 コマ枠を編集する

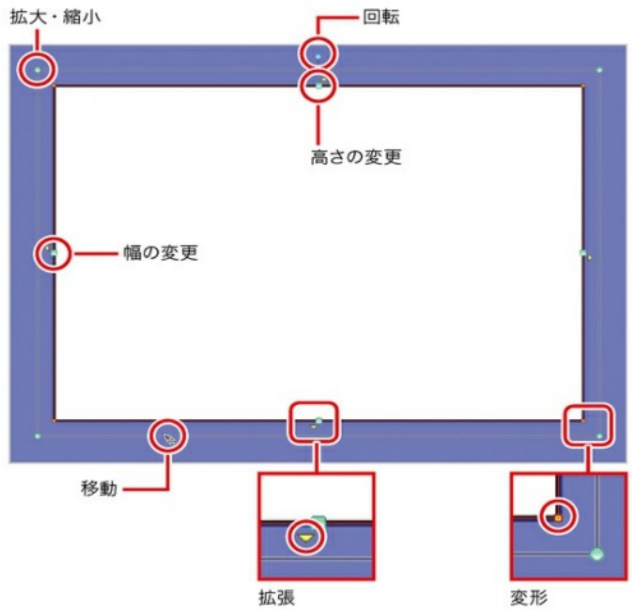
コマ枠は、「操作」ツールの「オブジェクト」で操作する。コマ枠を選択すると表示されるハンドルや制御点を使って動かしたり、拡大・縮小したりする。

コマ枠を操作する

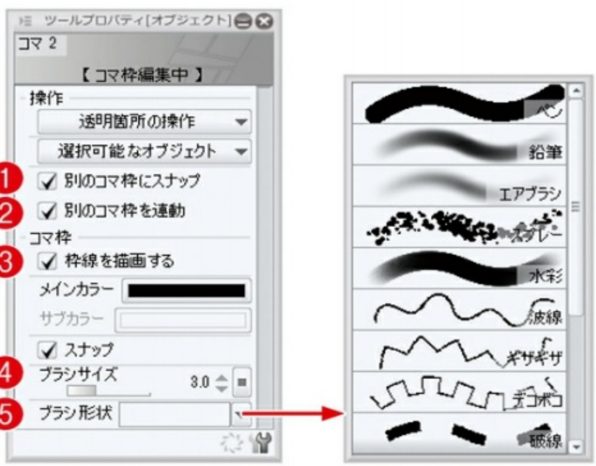
コマ枠を操作するときは、「操作」ツールの「オブジェクト」を使う。「オブジェクト」でコマ枠をクリックすると、コマ枠を囲むようにハンドル（緑色の四角、黄色い三角）や制御点（頂点の黄色い四角）が表示される。これらを利用してコマ枠を操作する。

また、編集の際には、「オブジェクト」のツールプロパティパレットでさまざまなオプションを設定できる。

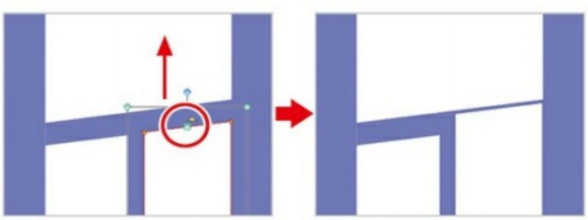




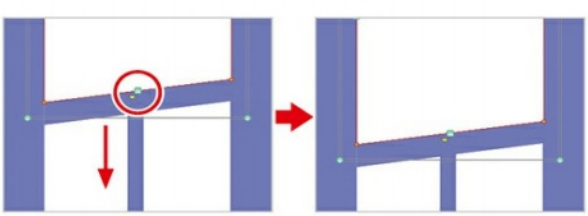
●「オブジェクト」のツールプロパティパレット



❶ **別のコマ枠にスナップ：**緑色や黄色の四角を移動させると、隣接するコマの辺にスナップする。


上の辺にスナップ

❷ **別のコマ枠を連動：**隣接するコマとの間隔が保持され、緑色や黄色の四角を移動させると隣接するコマも同時に移動する。チェックを外すと枠線を１本ずつ独立して動かせる。


他のコマも同時に移動

❸ **枠線を描画する：**枠線を描画するかどうかを設定する。［メインカラー］と［サブカラー］で色を指定する。


枠線：オン　　枠線：オフ

❹ **ブラシサイズ：**枠線の太さを調整する。

❺ **ブラシ形状：**枠線のブラシ形状を選択する。


ブラシ形状（スプレー）

コマ枠を動かす / 形を変える

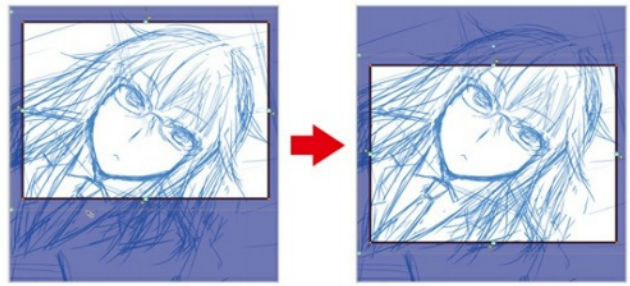
1 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。



2 コマ枠を編集する

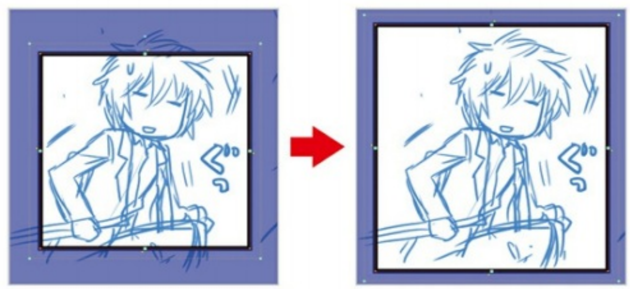
●移動

コマ枠を囲むガイド線上ではポインタの形が十字矢印に変わる。この状態でドラッグする。



●拡大・縮小、変形

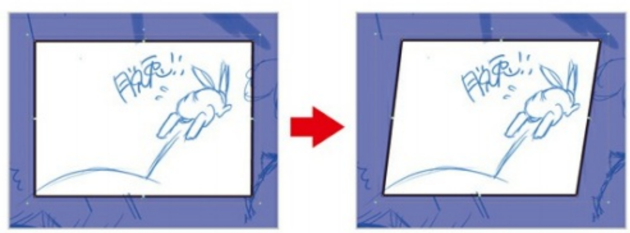
拡大・縮小は緑色のハンドル、変形は制御点をドラッグする。



拡大

POINT

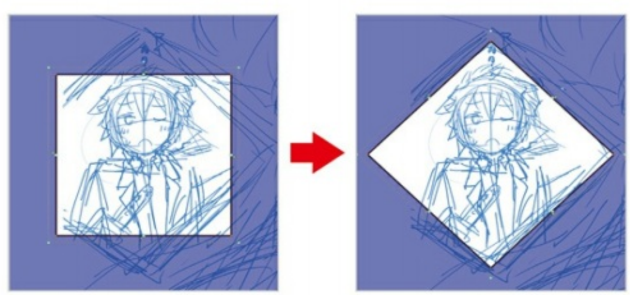
Shift キーを押しながら制御点をクリックすると複数選択できる。このままドラッグすれば、コマ枠の頂点をまとめて変形できる。



変形

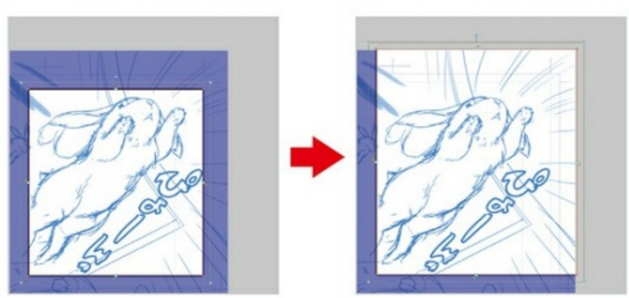
●回転

回転コントローラーをドラッグする。



●拡張

拡張したい方向の黄色い三角のハンドルをクリックする。クリックした方向のコマ枠が、キャンバスの端まで拡張される。

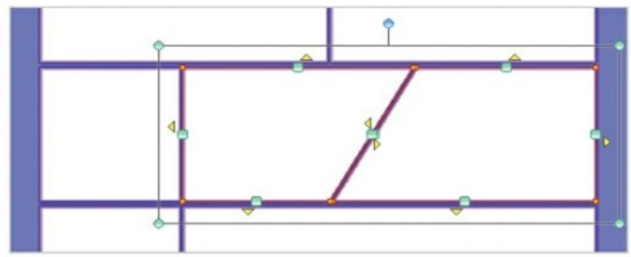


コマ枠を結合する

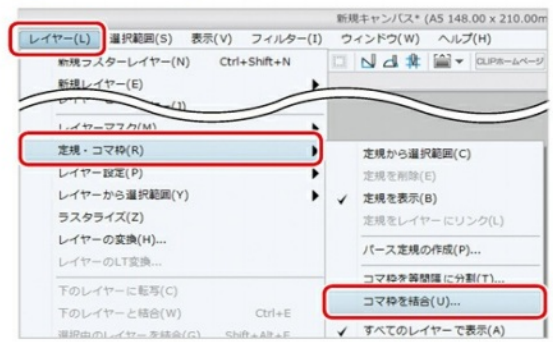
1. 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。



2. Shift キーを押しながら結合したいコマの枠線をクリックする。

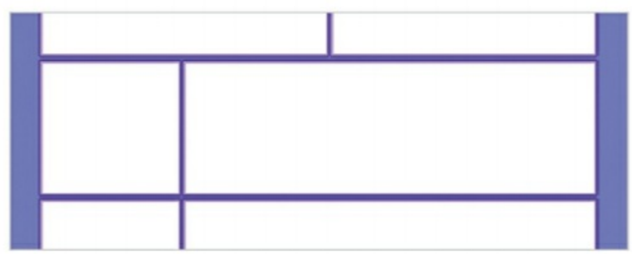


3. レイヤーメニュー→“定規・コマ枠”→“コマ枠を結合”を選択する。



POINT

コマ枠フォルダー内に描いた画像も含めてフォルダー単位でコピーが可能。コマ枠フォルダーを選択してコピーし、別ページ（ファイル）を開いてペースト（貼り付け）すればコマ全体が貼り付けられる。「レイヤー移動」ツールもフォルダー単位で行える。



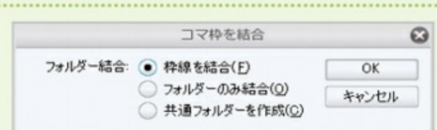
Column

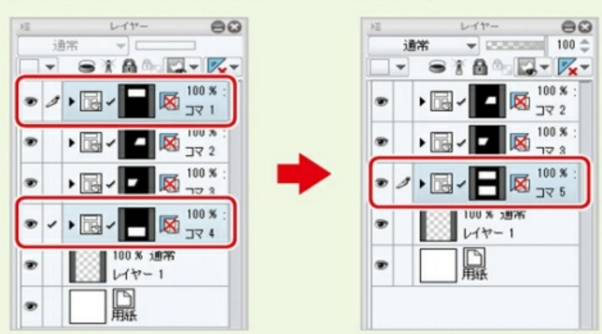
複数のコマ枠フォルダーを結合する

レイヤーが分かれた複数のコマ枠フォルダーを結合することも可能だ。コマ枠フォルダーを分割した状態でもコマ枠同士を結合できる。

レイヤーパレットで複数のコマ枠フォルダーを選択し、レイヤーメニュー→“定規・コマ枠”→“コマ枠を結合”を選択する。コマ枠を結合の画面で結合方法を設定して結合する。

- **枠線を結合：**コマ枠とコマ枠フォルダーの両方を結合する。
- **フォルダーのみ結合：**コマ枠はそのままで、コマ枠フォルダーのみ結合される。
- **共通フォルダーを作成：**コマ枠はそのままで、新たに結合されたコマ枠フォルダーが作成される。元のコマ枠フォルダーも残る。





枠線を結合

Column

ストーリーエディターを利用してセリフを考える

●ストーリーエディターとは

「ストーリーエディター」は、「テキスト」ツールで作成するセリフ（ネーム）を一括で入力 / 編集するための機能だ。入力したセリフを検索、置換することもできる。先にセリフをまとめて入力してからネームを描くといった使い方も可能。



原稿とストーリーエディターを並べて配置
キャンバスで入力したテキストもストーリーエディターに表示される

POINT

ページ管理ウィンドウの作品一覧で周囲が濃色で表示されているものが編集中のページだ。ストーリーエディターと原稿をウィンドウメニュー→“キャンバス”→“並べて表示”を選択して並べて表示すると、作業中のページがわかりやすくなる。

●ストーリーエディターを起動する

ストーリーエディターは、複数ページの原稿を作成するか、作品管理用のファイル（拡張子:cmc）を開き、ページ管理ウィンドウが表示された状態で、ページ管理メニュー→“テキスト編集”→“ストーリーエディターを開く”を選択して起動する。単ページを開いているときには、ストーリーエディターは起動しないので注意しよう。

なお、原稿にセリフが入力されている場合は、ストーリーエディターに原稿内のセリフがすべて表示される。



●セリフを入力する

ストーリーエディターはページごとにブロックが別れているので、必要なページのテキストエリアをクリックしてセリフを入力する。テキスト入力時は Enter キーを押すと改行する。改行時に 2 回連続で Enter キーを押すか、Shift + Enter キーを押すとテキストエリアが新しく作成される。右クリックで表示されるメニューから“新規テキスト”を選択しても新しいテキストエリアを作成可能。

入力したテキストはページ上に配置され、ひとつのテキストレイヤーにまとめて登録される。すでにページ上にテキストが存在する場合は、ストーリーエディターで入力したテキストはその横に表示される。



POINT

ストーリーエディターのテキストの表示方向（縦書き / 横書き）やフォントの種類、改行によるテキストの分割方法などは、ファイルメニュー→“環境設定”の［テキスト編集］で変更できる。→ P.186

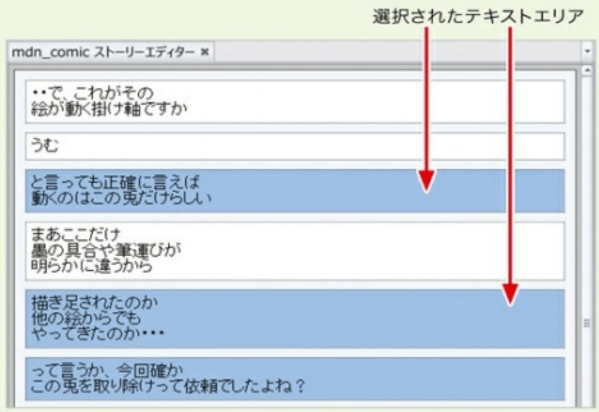
Column

●セリフを編集する

テキストエリアは、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらクリックすると選択できる。また、Ctrl キーまたは Shift キーを押しながらテキストエリアの外側をクリックすると、ページ全体を選択可能。

テキストを移動する場合は、テキストエリアを選択し、移動したい位置までドラッグすればよい。テキストエリアを選択して Delete キーを押すと、テキストを削除できる。

また、テキストエリアの文頭にカーソルを移動し、BackSpace キーを押すと前のテキストエリアと結合できる。反対に、カーソル位置で Shift + Enter キーを押すとテキストエリアを分割できる。

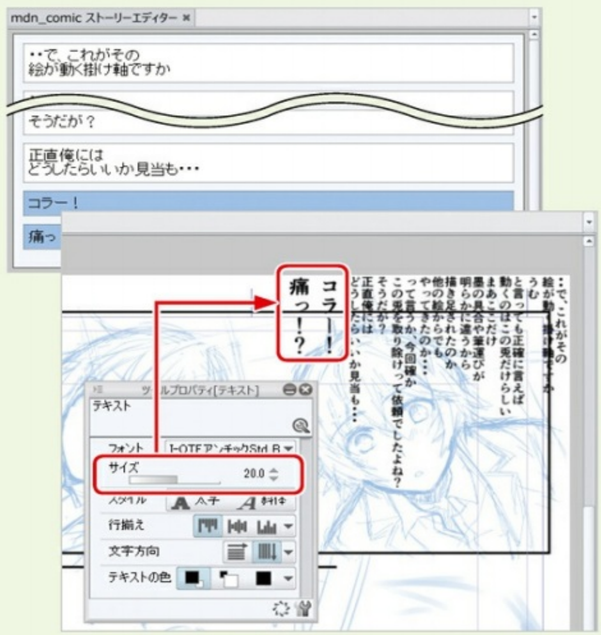


ページ全体を選択して移動を行うと、テキストだけでなく画像を含むページ全体が入れ替わるので注意しよう

●セリフのフォントやサイズを設定する

セリフを入力したら、選択したテキストエリアのセリフに［フォント］や［サイズ］などを設定する。

まず、設定を適用したいテキストエリアを、Ctrl キーや Shift キーを押しながらクリックして選択し、「テキスト」ツールの「テキスト」のツールプロパティパレットで書式を設定する。次にページ管理メニュー→"テキスト編集"→"テキストにツールプロパティを適用"を選択すると、ページ上のテキストにツールプロパティパレットの設定内容が反映される。ストーリーエディター上では反映されないので、ページを表示して確認してほしい。



POINT

ストーリーエディターで入力したテキストのフォントやサイズなどの初期設定は、ファイルメニュー→"環境設定"の［テキスト編集］で［新規テキストのプロパティ］を［選択中のテキストツールプロパティ］に設定しておくと、「テキスト」のツールプロパティパレットの設定にすることができる。

●作品内のセリフを検索 / 置換する

ストーリーエディターでは、テキストの検索 / 置換が可能だ。テキストを検索するには、ページ管理メニュー→"テキスト編集"→"検索と置換"を選択し、検索と置換の画面で、［検索文字列］に検索したいテキストを入力し、検索すればよい。置換する場合は、［置換文字列］に、置換後のテキストを指定しよう。



POINT

未保存の場合、ページ番号横に「*」（アスタリスク）が表示される。必ず確認しておこう。

PART4-21 セリフを入力する→P.127

PART 4 ペン入れをする

PART4 では、ペン入れに使うペンの種類やその選び方を始め、図形の描画やベクター画像の扱い方、定規を使った描画方法などを紹介する。また、セリフやフキダシ、効果線といったペン入れで使いたい機能も紹介している。これら多くの機能をマスターし、活用してほしい。



PART 4

1 「ペン」ツールでペン入れをする

CLIP STUDIO PAINT には、G ペンや丸ペンなど、線を描くためのペンが豊富に用意されている。それぞれの描き味を試しながら、ペンの設定を調整したりして自分好みのペンを見つけよう。

1 「ペン」ツールの「ペン」グループでブラシを選ぶ。どのペンも筆圧による出力が低く設定されていて、強弱のある線を描くことができる。





●G ペン

強弱が付けやすく、勢いのある線が描ける。一般的に、線画には G ペンがよく使われており、人物の主線などに適している。

●丸ペン

細い線を描くときには「丸ペン」が適している。細かな描き込みや背景などの描画に向いている。

●カブラペン

「G ペン」ほど強弱は付かず、均一に近い線が描ける。軽く描いても太い線になり、「G ペン」と並んで線画によく使われている。

G ペン



丸ペン



カブラペン



POINT

「ペン」ツールには、この他に「カリグラフィ」「効果線用」「ざらつきペン」といった独特の描き味を持つペンがある。個性ある作品作りに活用してみよう。

2 ブラシのサイズと色を選んで描画する。

POINT

ペンのブラシサイズは、ツールプロパティパレットやブラシサイズパレットから選べる。ショートカットでは、Ctrl+Alt+ ドラッグまたは [キーや] キーで変更できる。→ P.78

PART 4

2 強弱のない均一な線を描く

「ペン」ツールの「マーカー」グループには、強弱のない均一な線を描くツールが用意されている。ミリペンを始めマジックペン、ドット絵を描くドットペンなど、サインペンを使う感覚で描画できる。

1 「ペン」ツールの「マーカー」グループでブラシを選ぶ。
どのペンも筆圧による太さの強弱があまり付かないように、筆圧の最小値が高めに設定されている。





●ミリペン
均一な線が描けるが、ストロークの中間が少し細くなる。線画用画材のミリペンと同じく、マンガ制作に適している。

●サインペン
「ミリペン」より太い線が描ける。ただし、合成モードが乗算に設定されているので、線の重なり部分の色が暗くなる。

●べた塗りペン
濃淡や強弱がまったくなく、描線にアンチエイリアスもかからない。べた塗りに適していて、中間色のない描画に向いている。

●マジックペン
「べた塗りペン」と同様、濃淡や強弱のない均一の線が描ける。ブラシのエッジにアンチエイリアスが設定できる点が異なる。

●ドットペン
1ドットずつ描画できるブラシ。一般的な描画に使う機会はないが、線画の先端部分の修正やSNSのスタンプを作る場合などのドット絵の制作に使用する。
なおドットペンは、ベクターレイヤーには使用することはできない。

ミリペン



サインペン



べた塗りペン



マジックペン



ドットペン



2 ブラシのサイズと色を選んで描画する。

POINT
ペンのブラシサイズは、ツールプロパティパレットやブラシサイズパレットから選べる。ショートカットでは、Ctrl+Alt+ドラッグまたは [キーや] キーで変更できる。→ P.78

PART 4

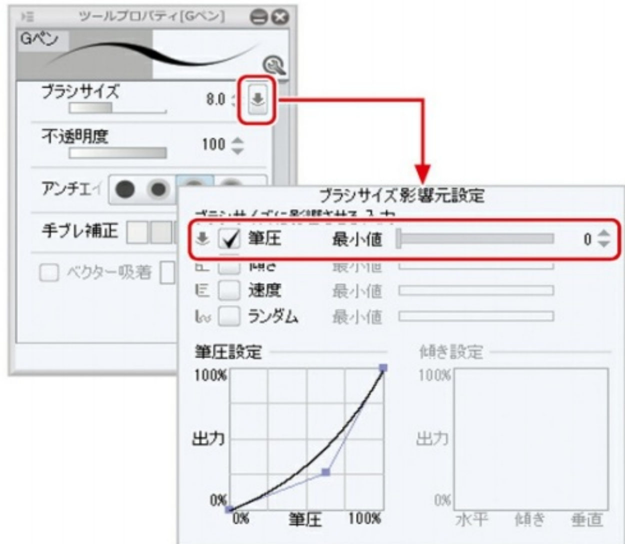
3 筆圧でペンの描き味を調整する

筆圧設定では、ペンタブレットを使用する際の筆圧検知レベルを調整できる。筆圧が弱ければ細い線になり、筆圧が強ければ太い線になる。その変化の度合いを自分の好みに合わせて設定しよう。

1 設定を変更したいブラシのツールプロパティパレットで［影響元］ボタンをクリックする。

POINT

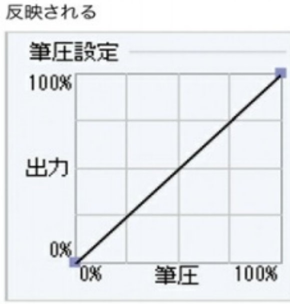
［影響元］ボタンは、設定されている項目によってアイコンの形が異なる。



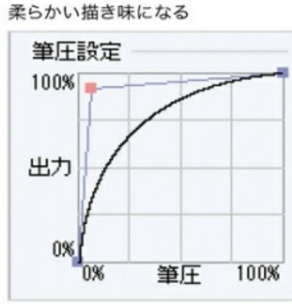
2 ブラシサイズ影響元設定画面で［筆圧］にチェックを入れ、スライダーで［最小値］を設定する。
値を大きくするほど先端が丸みをおび、100にするとオフになり、入り抜きのない一定の太さになる。

3 ［筆圧設定］のグラフを操作して、筆圧検知レベルを調整する。
ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できる。グラフ上をクリックするとポイントを追加でき、ポイントをグラフ外へドラッグすると削除できる。

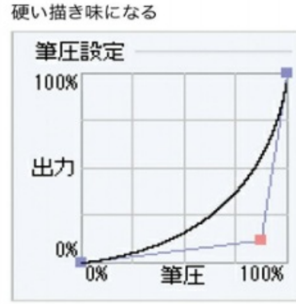
正比例のグラフ
筆圧がそのままブラシサイズに反映される



柔らかい描き味になる



硬い描き味になる



Column

影響元の設定について

ここでは「筆圧」の設定を行っているが、この他に次の影響元を設定できる。筆圧と同様にペンタブレットの持ち方、ストロークの速さなど個人差があるので、自分の好みに合わせて設定するとよい。

●傾き

ペンタブレットの角度によって変化する。ペンタブレットを垂直にすれば細く薄い線になり、斜めにすると太く濃い線になる。［傾き設定］のグラフを操作して、傾き感知レベルの調整を行う。

※傾きに対応しているペンタブレットのみ。

●速度

ストロークの速度によって変化する。速いストロークでは線が細くなり、速度が遅いと太い線になる。

●ランダム

ブラシのサイズがランダムに変化する。「デコレーション」ツールに設定すると、おもしろい表現ができる。

PART 4

4 手ブレ補正を調整する

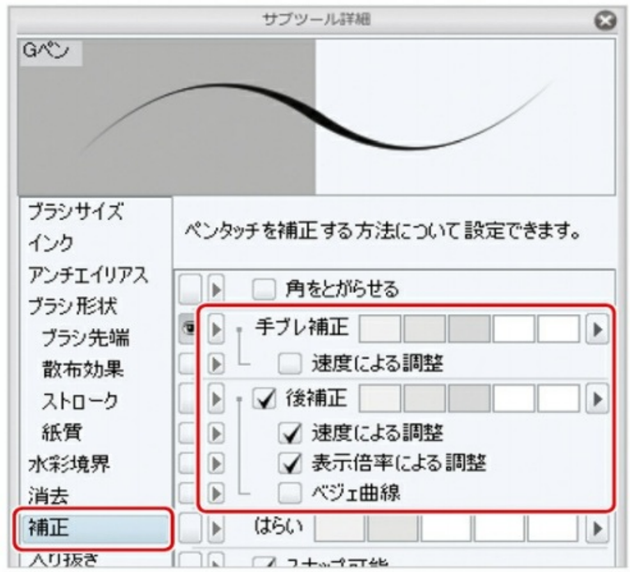
手ブレ補正は、ペンタブレットの描画時の手ブレを軽減し、滑らかな線にする機能だ。手ブレには個人差があるため、描きたい線や自分のペンタッチに合わせて調整しよう。

1. 設定を変更したいブラシのサブツール詳細パレットを表示する。→ P.33

2. サブツール詳細パレットで［補正］の各設定を変更する。

●手ブレ補正

ペンタブレットのブレを調整する。値が大きいほど滑らかになり、値が小さいほどストロークに忠実になる。また、［速度による調整］にチェックを入れると、ブラシを速く動かすほど滑らかになる。



POINT

サブツール詳細パレットの［手ブレ補正］は、ツールプロパティパレットと連動しており、ここで設定した内容が反映される。また、逆も同様である。

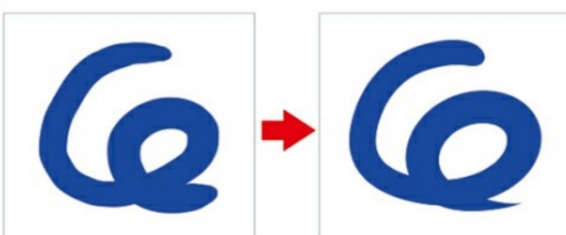
●後補正

手ブレ補正と同様に線を滑らかにする。描画した後に補正処理が行われ、値が大きいほど描画した曲線をシンプルな曲線にする。

［速度による調整］は、ブラシを速く動かすほど滑らかにする。

［表示倍率による調整］は、キャンバスの表示倍率によって補正の強さが変わる。

［ベジェ曲線］にチェックを入れると、補正方法が2次ベジェ曲線になる。



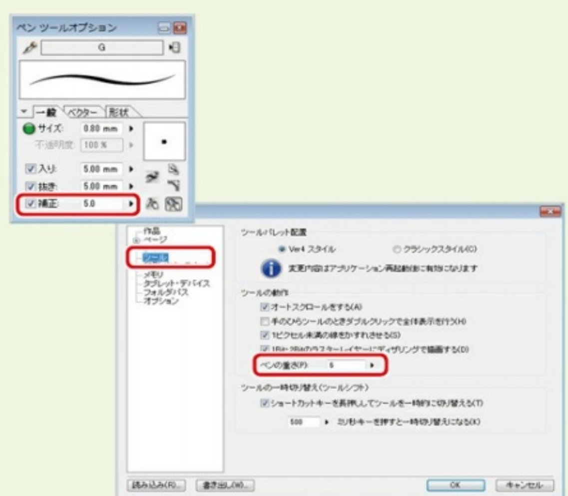
POINT

［後補正］の値を最大にして［ベジェ曲線］にチェックを入れると、どんな線を描いてもほぼ直線で描画できる。たとえば携帯電話など、定規や直線を使うのが面倒な小物を描く際に非常に重宝する。

Column

ComicStudio の補正と CLIP STUDIO PAINT の後補正

ComicStudio のツールオプションの［補正］が、ここで紹介している［後補正］に相当する。また、［手ブレ補正］は、ComicStudio では環境設定画面の［ツール］→［ツールの動作］→［ペンの重さ］で設定していたものだ。



5 線の入り抜きの加減を調整する

入り抜きとは、線の描き始めを細く描いて徐々に力を入れてだんだん太くし、描き終わりでは徐々に力を抜いて細くするというもの。描画時の筆圧にかかわらず、描き始めや描き終わりに付けることができる。

1. 設定を変更したいブラシのサブツール詳細パレットを表示する。→ P.33

2. サブツール詳細パレットで［入り抜き］の各設定を変更する。

●入り抜き

入り抜きを反映させたい項目を選ぶ。通常はブラシサイズを入り抜き影響先とするが、これ以外にも選ぶことができる。操作に慣れてきたら試してみよう。

●指定方法

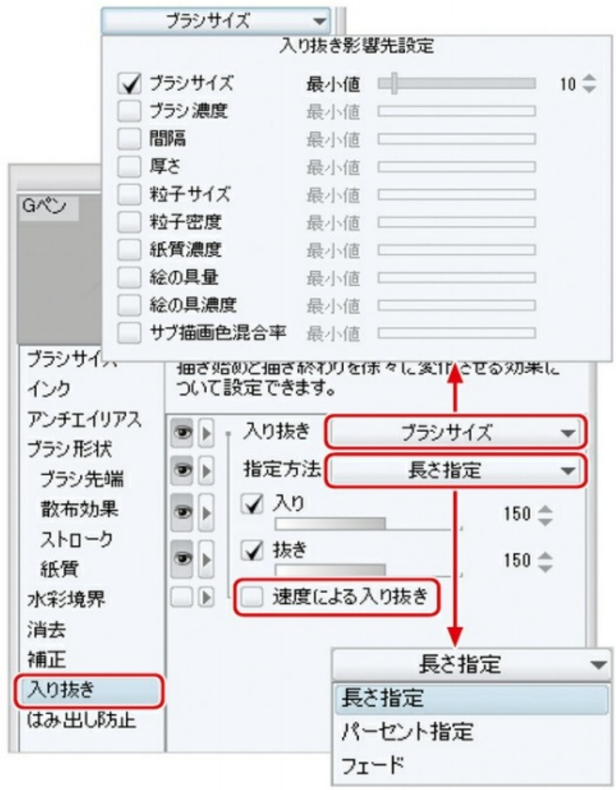
入り抜きの指定方法を選ぶ。［長さ指定］は、ストロークの長さにかかわらず指定した長さになる。［パーセント指定］は、ストロークの長さに対する割合で指定する。［フェード］は、ストロークの描き始めから徐々に細くなるように、抜きだけに反映される。

●入り・抜き

入り抜きを使うときはチェックを入れ、スライダーを動かして反映の度合いを設定する。値が大きいほど入り抜きが強くなる。

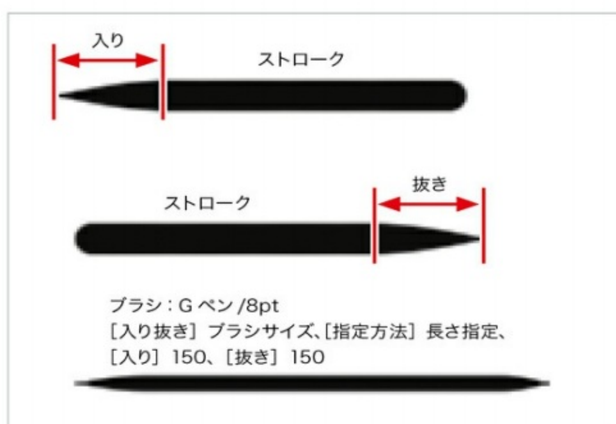
●速度による入り抜き

チェックを入れると、ストロークの速さによって入り抜きの強さが変わる。



POINT

入り抜きの設定を常にツールプロパティパレットに表示させておくには、サブツール詳細パレットの目のアイコンを表示させる。クリックすると表示・非表示の切り替えができる。なお、この表示・非表示の設定は、選択したブラシのツールプロパティパレットにのみ反映される。



PART4-3　筆圧でペンの描き味を調整する
→ P.94

PART 4

6 アンチエイリアスを調整する

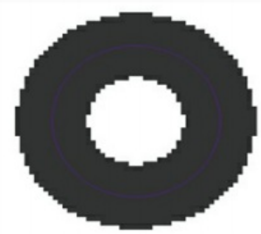
アンチエイリアスとは、画像の輪郭を滑らかに表示する機能で、線のガタガタ（ジャギー）を目立たなくすることができる。アンチエイリアスの調整方法について紹介しよう。

アンチエイリアスとは

アンチエイリアスは、画像の輪郭を滑らかに見せるための処理。画像の輪郭部分に周囲との中間色を入れて滑らかに見せている。カラーイラストではよく利用される手法で、原稿によってアンチエイリアスのオン・オフを切り替えて描画する。

注意したいのが印刷用のモノクロ原稿だ。アンチエイリアスを効かせた原稿は、輪郭部分の中間色がグレーのため、白黒2値で印刷するとグレー部分が抜けてしまったり形が変わってしまう原因になり、結果としてモアレを引き起こす。このためアンチエイリアスをオフで描画するか、オンで描画したときは白黒2値に変換することが必要となる。

※アンチエイリアスがオフだとジャギーが目立つが、解像度 600dpi 以上あればきれいに印刷できる。モニター上の見え方は気にする必要はない。

アンチエイリアス・オン	アンチエイリアス・オフ
印刷用のカラーイラスト Web 用作品全般	印刷用モノクロマンガ
	
ジャギーを目立たせないためにオンに設定	モアレを防ぐためにオフに設定

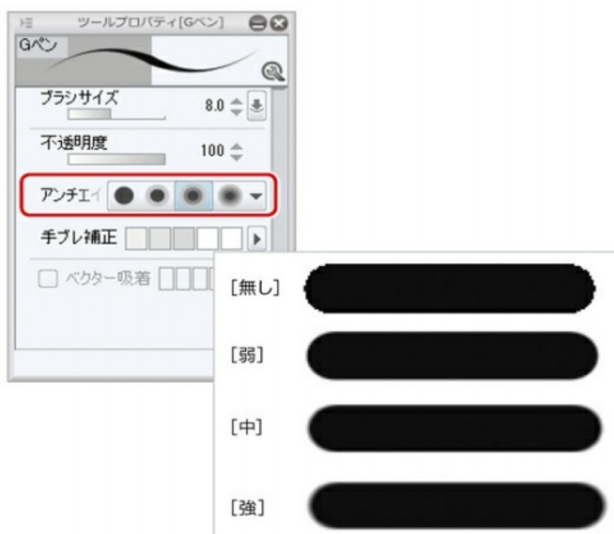
アンチエイリアスを調整して描く

1 ブラシを選び、ツールプロパティパレットの［アンチエイリアス］を調整する。
［無し］［弱］［中］［強］から選択できる。

2 ブラシのサイズと色を選んで描画する。

POINT

ほとんどの「ペン」ツールには、初期設定でアンチエイリアスが設定されている。まとめて［無し］にしたいときは、［無し］のマーク上で右クリックし、“値のコピー”をするとよい。



Column

描いた画像にスムージング効果をかける

描画後にアンチエイリアスを設定するには、フィルター効果のスムージングを利用する。

スムージングをかける範囲を選択し、フィルターメニュー→“ぼかし”→“スムージング”を選ぶ。選択した範囲にアンチエイリアスが適用され、ジャギーが目立たなくなる。なお、スムージングは、モノクロのレイヤーやベクターレイヤーには使用できないので注意しよう。

アンチエイリアスをオフにする（2 値化）

国内のマンガ雑誌編集部や同人誌印刷所などにデジタルでマンガ原稿を納品する場合、「2 値化」したデータで納めることが多い。

このためアンチエイリアスをオンにして描画した画像は、レイヤーの表現色をモノクロに変えて白黒 2 値に変換する。レイヤー単位で 2 値化できる。

1 レイヤーパレットで 2 値化するレイヤーを選ぶ。

POINT

原稿用紙の新規作成時にマンガ用の原稿用紙のプリセットを選ぶと、[基本表現色] が [モノクロ] に設定され、レイヤー作成時もすでに [モノクロ] になっている場合がある。

2 レイヤープロパティパレットで [表現色] から [モノクロ] を選択し、[+] をクリックして [色の閾値] と [アルファの閾値] で変換の度合いを調整する。

●色の閾値

モノクロにする際、どこまでの濃さを黒に変換するのか、黒、白に振り分ける基準値を設定する。値が大きいほど黒に変換される色が増える。

●アルファの閾値

モノクロにする際、黒、白、透明に振り分ける基準値を不透明度で設定する。値が大きいほど不透明になり、小さくなるにつれ透明度が上がる。

POINT

[レイヤーの不透明度を反映] にチェックを入れると、レイヤーの不透明度を加味して変換される。不透明度を下げたレイヤーの場合、見た目はそのままでも線画の太さに影響する（線が細くなる）ので注意が必要。

3 [表現色] をグレーからモノクロなどに減色した場合は「プレビュー中」になる。2 値化の調整がよければ、レイヤープロパティパレットの [プレビュー中の表現色を適用] をクリックする。
選択したレイヤーが 2 値化される。

POINT

プレビュー中は、実データは変更されていないので [表現色] を戻せば、アンチエイリアスのかかった状態に戻る。[プレビュー中の表現色を適用] した後では、元の状態に戻すことができないので注意しよう。







Column

アンチエイリアスのかかった画像の 2 値化

カラーやグレーなどアンチエイリアスのかかった画像を 2 値化するには、次の方法もある。

●色調補正で 2 値化する

編集メニュー→ " 色調補正 " → "2 値化 " を選び、[閾値] を設定して黒と白のバランスを調整する。→ P.168

●原稿の書き出し時に 2 値化する

ファイルメニュー→ " 書き出し " を選び、[表現色] で [モノクロ 2 階調（閾値）] で書き出す。→ P.177

PART 4

7 アナログで描いた下絵を読み込む

スキャン機能を使えば、アナログで描いた原稿をスキャナで読み込んで利用できる。ここでは、スキャナでの原稿の読み込みから、読み込んだ原稿を調整し線画を抽出するまでを紹介しよう。

原稿を読み込む

1. ファイルメニュー→"新規"を選択し、新しい原稿用紙を作成する。→ P.39
複数ページの原稿用紙を作成した場合は、読み込むページを表示しておくこと。

2. ファイルメニュー→"読み込み"→"スキャン機器の選択"を選択し、ソースの選択画面で使用する機器を選んで［選択］ボタンをクリックする。

3. ファイルメニュー→"読み込み"→"スキャン"を選択する。

4. 使用しているスキャナの画面が表示されたら、次の設定をする。
※設定画面は、使用しているスキャナーによって異なる。

- **解像度：**原稿用紙作成時の解像度を設定。
- **カラーモード：**白黒のマンガ原稿を作成する場合、必ず「グレー（グレースケール）」に設定。モノクロ（白黒２値）ではないことに注意。
- **画質調整：**明るさなどの調整は手動で行おう。自動調整機能を使うと、原稿ごとに線の太さが変わってしまうことがある。

5. スキャンを実行する。
読み込んだ原稿にはガイド線やハンドルが表示され、画像素材レイヤーに登録される。







画像素材レイヤー
（画像素材レイヤーのアイコンが表示される）

Column

複数ページをスキャナで読み込む

　複数ページを一度にスキャンすることも可能だ。複数ページの原稿用紙を作成し、上記❸でファイルメニュー→"読み込み"→"連続スキャン"を選択する。原稿のセットとスキャンを繰り返してすべての原稿を読み込む。スキャナの画面を閉じると連続スキャン画面が表示され、［開始ページ］で読み込みを開始するページを指定できる。また、画像素材レイヤーではなくラスターレイヤーとして読み込んだり、下描きレイヤーに設定することも可能。それぞれチェックを入れておく。

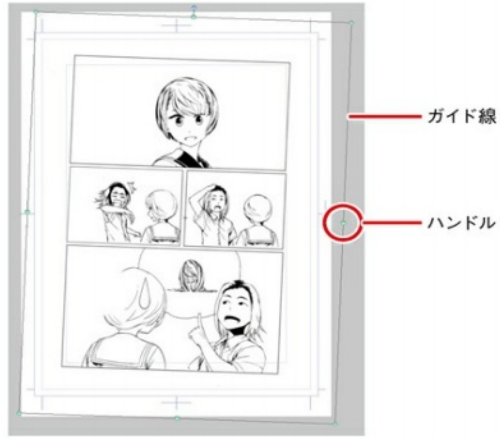
　なお、１ページの原稿用紙に連続スキャンした場合、すべての原稿のスキャン後、連続スキャン画面で開始ページの指定をするとページ管理フォルダー画面が表示される。ページ管理フォルダーの名称や作成場所の指定を行おう。





画像を調整して線画を抽出する

1 画像のサイズや位置を調整する。
ハンドルをドラッグすれば拡大・縮小、ハンドルをガイド線の外側でドラッグすれば回転できる。位置の調整は、ガイド線をドラッグする。→ P. 71

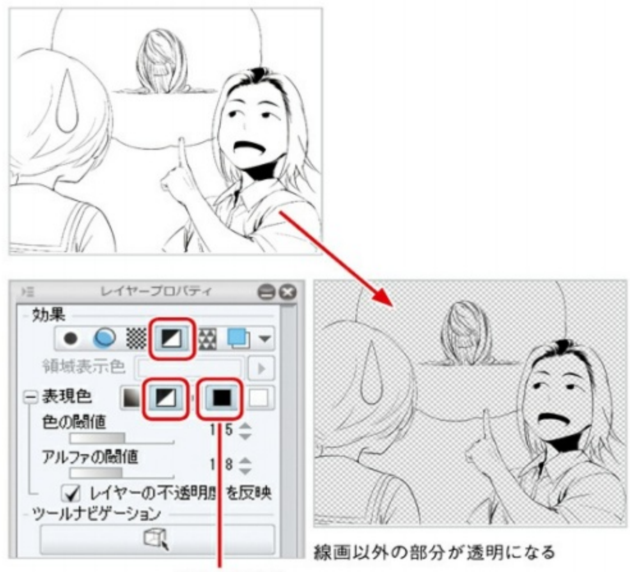


2 レイヤープロパティパレットの[効果] で[減色表示] をオンにし、[表現色] を [モノクロ] に設定する。これで白黒 2 値化される。線の太さは、[色の閾値] のスライダーを動かせば調整できる。

3 レイヤープロパティパレットで [表現色] を [モノクロ] の [黒] のみに設定し、線画を抽出する。

POINT

用紙に描いた線画を読み込むと、用紙の白い部分も画像として取り込まれる。そこで[表現色] を[黒] だけにして白い部分を透明にする。用紙レイヤーを非表示にすると、読み込んだ画像の背景が透明になっていることが確認できる。



黒のみを選択

線画以外の部分が透明になる

Column

ごみ取りの方法

読み込んだ画像は「画像素材レイヤー」になるため、スキャン時の汚れを取ったり描き足しするなど、直接描画や修正をすることができない。そこで、レイヤーパレットのメニュー表示→ " ラスタライズ " を選んで画像素材レイヤーをラスターレイヤーにしてから行う。

ごみ取りにはいくつかの方法がある。ピンポイントで取り除くならツールを、キャンバス全体の汚れを取るならメニューを使うとよい。

●「消しゴム」ツールを使う

「消しゴム」ツールを使って汚れを消す。

●「線修正」ツールを使う

「線修正」ツールの「ごみ取り」グループで「ごみ取り」を選ぶ。ツールプロパティパレットで [ごみのサイズ] を指定し、[モード] から [白地の中の点を消す] を選択したら、ごみ取りしたい部分をドラッグして囲む。細い線画の場合は線が消えることがあるので、描いた線に合わせて [ごみのサイズ] を調整しよう。

●フィルターを使う

フィルターメニュー→ " 線画修正 " → " ごみ取り " を選び、ごみ取り画面でごみのサイズを指定して [モード] から [白地の中の点を消す] を選択する。[OK] ボタンをクリックして実行する。

●色調補正を使う

編集メニュー→ " 色調補正 " → " レベル補正 " を選び、レベル補正画面で黒三角形と白三角形を内側に移動してコントラストを調整する。ふたつの三角形の幅を狭くするとコントラストが強調され、小さなごみや用紙の影を白く飛ばすことができる。

PART 4

8 直線や曲線、四角形などの幾何学的な図形を描く

ここで紹介する「直接描画」グループには、直線や曲線、長方形などを作成するツールが用意されている。それぞれ描画方法が異なるので、実際に描きながらマスターしていこう。

1 「図形」ツールの「直接描画」グループでツールを選ぶ。

2 ツールプロパティパレットで各ツールの設定を調整する。→ P.102

3 線や図形を作成する。

●直線
ドラッグすると直線を描くことができる。タブレットからペンを離すと確定する。

●曲線
始点でクリックしたままドラッグし、終点でペンを離してから曲り具合を決め、クリックして確定する。

●折れ線
折り曲げたいところでクリックを繰り返して線を描画し、ダブルクリックすると確定する。

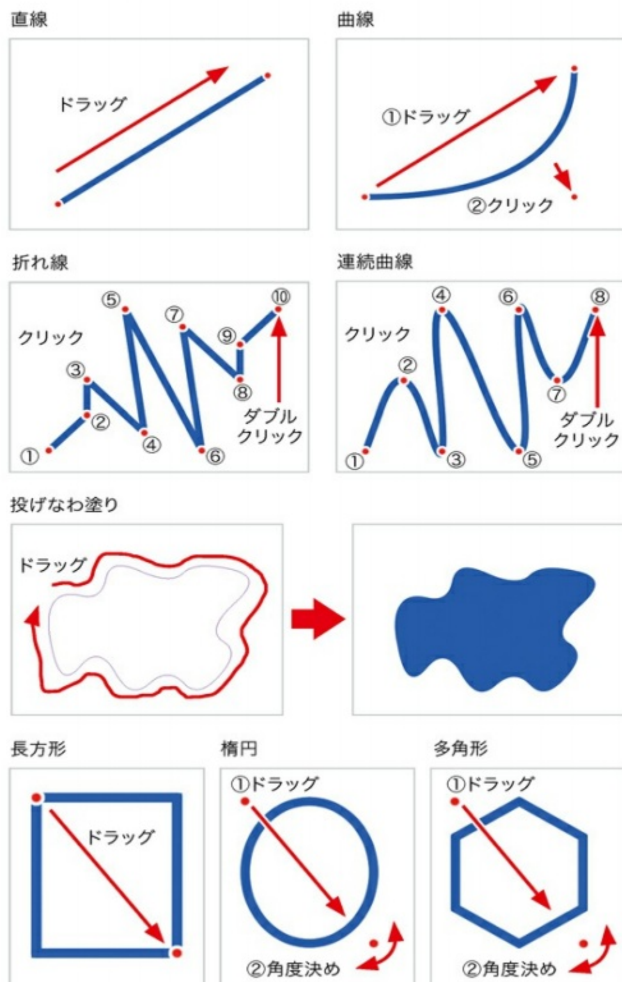
●連続曲線
ツールプロパティパレットの［曲線］で、作成方法を設定する。直線をつなげる方法や、複数の点を指定して作成する方法などがある。→ P.102

●投げなわ塗り
ドラッグで囲んだ範囲を［メインカラー］の色で塗りつぶす。自由な形で領域を指定できる。

●長方形 / 楕円 / 多角形
対角線状にドラッグして描画する。Shift キーを押しながらドラッグすると、正方形または正円、正多角形になる。
多角形の頂点の数は、ツールプロパティパレットの［図形］の［＋］をクリックして［多角形の頂点数］で指定する。また、長方形や多角形の角を丸くしたい場合は、ツールプロパティパレットの［角の丸さ］にチェックを入れて丸みを指定する。

POINT
作成した図形を拡大・縮小したり、回転、反転などを行うには、編集メニュー→“変形”から操作する。→ P.71





図形の線の太さや塗りを設定する

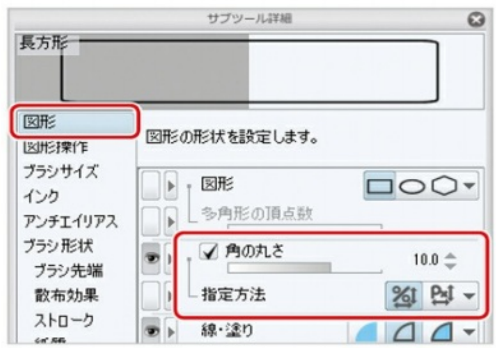
「直接描画」グループの図形作成では、ツールプロパティパレットで線の太さや塗り、ブラシ形状などの設定が行える。

「長方形」

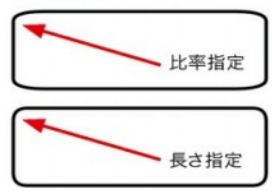


❶ 角の丸さ

「長方形」や「多角形」は、角を丸く設定できる。サブツール詳細パレットの[指定方法]で[長さ指定]を選択すると、図形の縦横比に丸さが影響を受けない。



［角の丸さ］：
［指定方法］による影響



❷ 線・塗り

作成する図形の線や塗りを設定する。［塗りを作成］は、線を描かずに［メインカラー］で塗られた図形を作成し、逆に［線を作成］は、塗りはなく［メインカラー］で線だけの図形を作成する。［線と塗りを作成］では、線が［メインカラー］で塗りは［サブカラー］となる。
（直線 / 曲線 / 投げなわツール以外設定可能）

❸ 縦横指定

チェックを入れると、図形の大きさを縦横比で指定できる。縦横の比率で指定する［比率指定］、または横幅と縦幅を指定する［長さ指定］を選択し、値を設定する。

❹ 確定後に角度を調整

チェックを入れると、図形作成時、アウトラインを作成した後に、ペンタブレットを動かして図形の回転ができる。任意に角度を指定する場合は、サブツール詳細パレットの［図形操作］で［角度の刻み］を設定する。

❺ ブラシ形状

図形の線の種類を変更できる。スプレー、水彩、ハートなどさまざまな種類が用意されている。

「連続曲線」

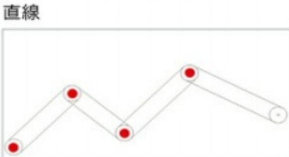


❻ 曲線

曲線の作成方法を指定する。［直線］［スプライン］［2 次ベジェ］［3 次ベジェ］がある。
「連続曲線」では、スプラインかベジェから選ぶ。

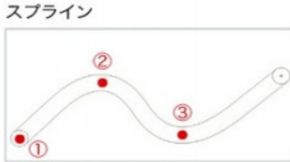
●連続曲線の描き方

直線



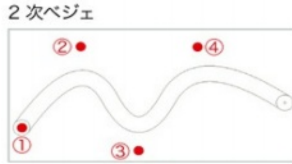
クリックを繰り返して直線を描き、ダブルクリックして確定する。

スプライン



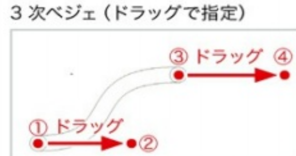
①に続いて②をクリックする。③をクリックするとペンの移動方向に応じてカーブになる。ダブルクリックして確定する。

2 次ベジェ



①をクリックし、②をクリックしてアンカーポイントを設定する。ドラッグしてカーブを調整し③をクリック。④をクリックすると③がアンカーポイントになり、続けて作成できる。ダブルクリックして確定する。

3 次ベジェ（ドラッグで指定）



ドラッグで始点①と終点②を決める。ペンを離すと②が制御点になる。③をクリックし、ドラッグしてカーブを調整する。ペンを離すとドラッグの終点④が制御点になり、続けて作成できる。ダブルクリックして確定する。

※確定前までは、右クリックするとひとつ前に戻ることができる。
※ベクターレイヤー上にだいたいの曲線を描き、制御点を操作して形を整える方法も試してみよう。

PART 4

9 「図形」ツールを使って集中線や流線を描く

人物の動きを表現するスピード線（流線）や、心理描写を表す集中線は、マンガの演出効果としてよく使われるワザだ。ここでは「流線」ツールや「集中線」ツールを使った操作方法を紹介しよう。

流線を描く

1 流線を描く場所の選択範囲を作成し、「図形」ツールの「流線」グループで効果線の種類を選ぶ。



青い部分が選択範囲（ここでは「自動選択」ツールで背景をクリックして指定）

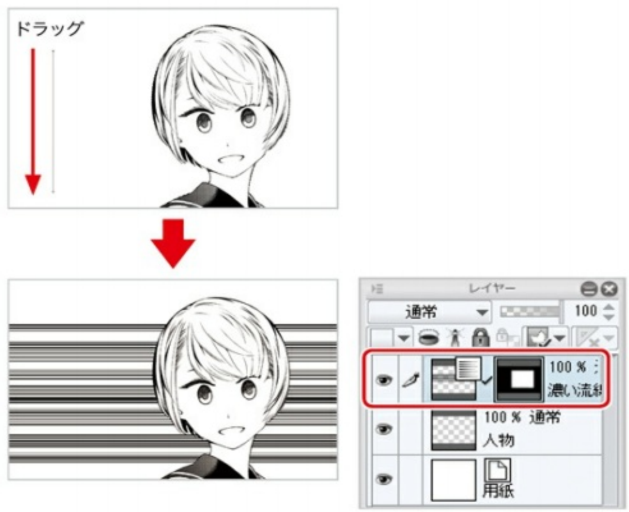




2 流線の幅をドラッグで指定する。ドラッグの終点ではダブルクリックまたはEnterキーで確定する。流線を描画すると、レイヤーパレットに自動で流線レイヤーが作成される。

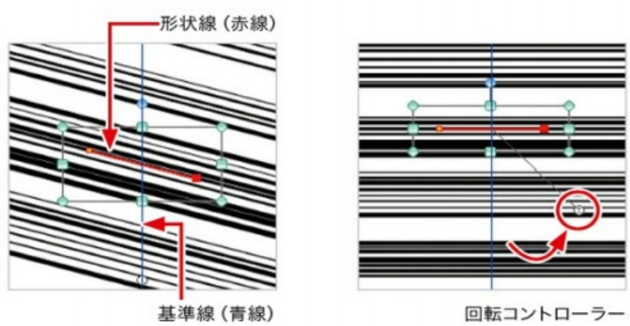
POINT

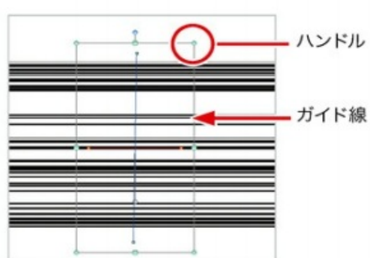
描画前に、どんな流線を描くのかをツールプロパティパレットで設定することが可能だ。ここでは、描画後に調整する方法を紹介しよう。



3 「操作」ツールの「オブジェクト」を選び、描画した流線を整える。

- **位置や大きさの調整：**基準線を操作して位置や大きさを変更する。
- **角度の調整：**形状線を操作して角度を変更する。
- **密度の調整：**回転コントローラーを形状線に近付けると、線が密になる。
- **流線全体：**ガイド線やハンドルを操作すると、流線全体を拡大･縮小、回転、移動することが可能。





●ツールプロパティパレットの利用

流線の作成前には流線のツールプロパティパレットで、作成後は「オブジェクト」のツールプロパティパレットで設定を変更する。

- **ブラシサイズ：**線の太さを設定。
- **線の間隔：**線同士の間隔を設定。
- **まとまり：**線を束にする本数や隙間の取り方を設定。
- **長さ：**線そのものの長さを設定。
- **乱れ：**[ブラシサイズ][線の間隔][長さ]などで設定すると、それぞれの設定項目をランダムに表現できる。

POINT

流線のツールプロパティパレットの[描画先]で[編集対象のレイヤーに描画]を選択すると、ラスターレイヤーやベクターレイヤーなどにも効果線を描ける。しかし、後から「オブジェクト」で修正することはできなくなる。

「濃い流線」の
ツールプロパティパレット



「オブジェクト」の
ツールプロパティパレット



集中線を描く

1 集中線を描く場所の選択範囲を作成し､「図形」ツールの「集中線」グループで効果線の種類を選ぶ。

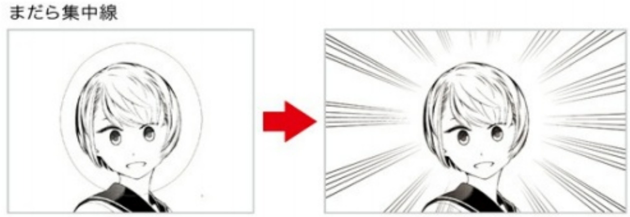


青い部分が選択範囲
（ここでは「自動選択」ツールで背景をクリックして指定）

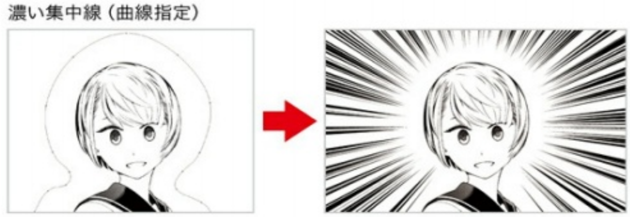


2 集中線の中心となる位置で、ドラッグして円を描く。「濃い集中線（曲線指定）」は、連続曲線を描く要領で曲線上のポイントでクリックし、最後の点でダブルクリックして作成する。
集中線を描画すると、レイヤーパレットに自動で集中線レイヤーが作成される。

まだら集中線

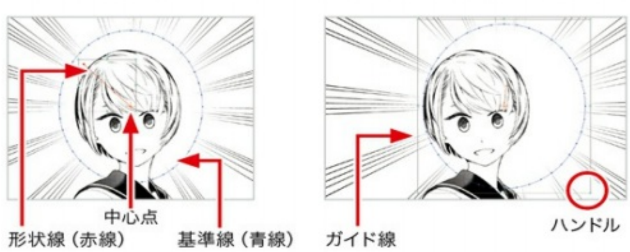


濃い集中線（曲線指定）



3 「操作」ツールの「オブジェクト」を選び、描画した集中線を整える。

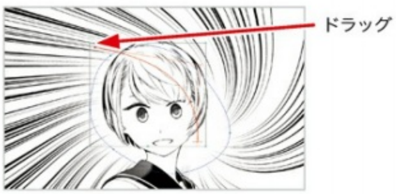
- **位置や形の調整：**基準線を操作して位置を変更する。基準線の制御点を操作すると変形できる。
- **向きの調整：**形状線の制御点を操作して向きを変更する。中心点（+）をドラッグすると集中線の中心を変更できる。
- **集中線全体：**ガイド線やハンドルを操作すると、集中線全体を拡大・縮小、回転、移動することが可能。



●ツールプロパティパレットの利用

集中線の作成前には集中線のツールプロパティパレットで、作成後は「オブジェクト」のツールプロパティパレットで設定を変更する。

・**曲線化**：描画後、形状線の制御点をドラッグして曲線にできる。



・**ブラシサイズ**：線の太さを設定。
・**線の間隔（角度 / 距離）**：線同士の間隔を設定。
・**まとまり**：線を束にする本数や隙間の取り方を設定。
・**基準位置のずれ**：集中線の内側の位置をずらす。
・**基準位置をギザギザにする**：集中線の描画位置をギザギザにする。

［まとまり］［長さ］［ブラシサイズ］の［乱れ］でランダムさを作る

オンのとき



オフのとき



「まばら集中線」のツールプロパティパレット



「オブジェクト」のツールプロパティパレット



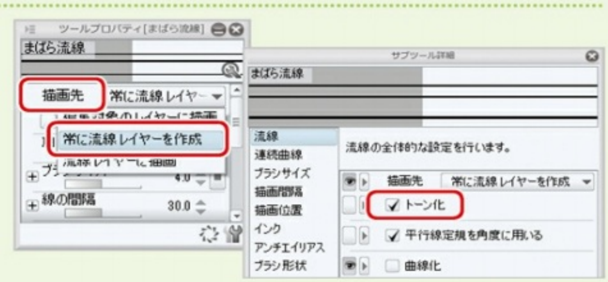
POINT

集中線のツールプロパティパレットの[描画先] で [編集対象のレイヤーに描画] を選択すると、ラスターレイヤーやベクターレイヤーなどにも効果線を描ける。しかし、後から「オブジェクト」で修正することはできなくなる。

Column

流線レイヤー・集中線レイヤーをトーン化する

ツールプロパティパレットの［描画先］で、［常に流線（集中線）レイヤーを作成］またはレイヤーがない状態で［流線（集中線）レイヤーに描画］を選択している場合、サブツール詳細パレットの［流線（集中線）］で［トーン化］にチェックを入れて効果線を作成すると、トーン化がオンの流線 / 集中線レイヤーが作成される。薄い色（グレー）で効果線を描く際に重宝する。



Column

フラッシュツールで効果線を描く

「テキスト」ツールの「フラッシュ」グループには、「ベタフラッシュ」や「ウニフラ」などの効果線が用意されている。基本的にモノローグなどのフキダシとして利用することを前提としており、中心位置にテキストを入れやすいように白塗り部分が用意されている。「集中線」ツールと同じ手順で作成できるので利用してみよう。



ベタフラッシュ



ウニフラ

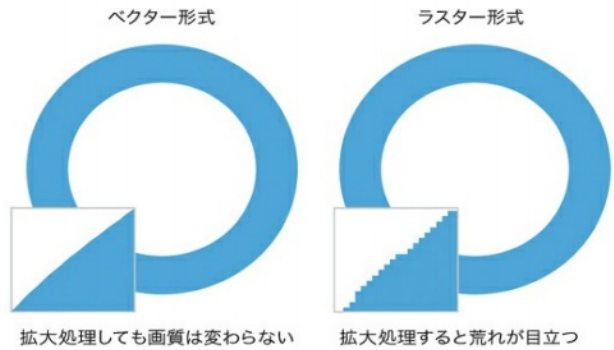
PART 4

10 ベクター線で描画する

ベクターレイヤーに描いた線画は、後からでも線のカーブや太さを変えるなど、自由に変更できる。ベクター線の特徴としくみを理解し、ベクター特有の操作方法をマスターしよう。

ベクター形式の特徴としくみ

ベクターレイヤーを作成すると、ベクター形式で描画ができる。画像がドットで構成されるラスター形式とは異なり、線をどのように描いたかという「ペンを動かした軌跡」をデータとして記録している。このため、描いた画像を拡大処理や変形処理をしても線が粗くなりにくい。線以外の塗りつぶしやぼかしなどはできないが、画質が粗くなりにくいため、ぶれのない曲線や建築物の線画などを描くとキレイに仕上がる。

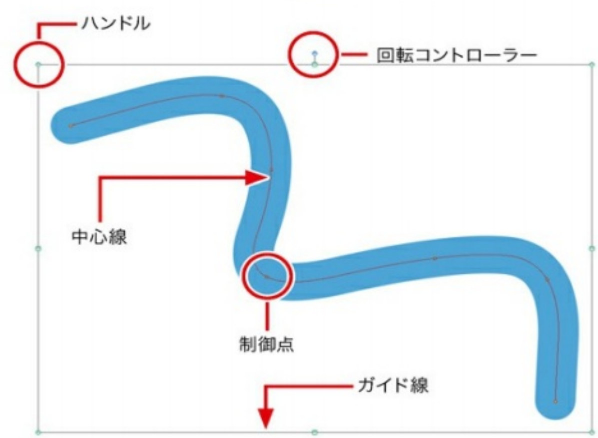


ベクター線を選択する

1 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。

2 ベクター線をクリックする。複数選択するときは、Shift キーを押しながらクリックする。
ベクター線が選択されると、画像を囲むようにハンドルやガイド線が表示される。これらを使って操作する。





POINT

ツールプロパティパレットの［透明箇所の操作］によって、ドラッグで複数画像を選択することも可能だ。→ P.107

Column

ベクター形式とラスター形式のコピー操作の違い

ラスターレイヤーに描画した画像の選択範囲を作成し、編集メニュー→“コピー”“貼り付け”をすると、新たに作成されたラスターレイヤーにコピーされる。ベクター形式も同様で、選択範囲を作成しているときは、新しいベクターレイヤーにコピーされる。

しかし、ベクター線を選択した場合は、線単位のコピーになるため、同じベクターレイヤーがコピー先になる。貼り付けるときに別のベクターレイヤーをコピー先に選べば、そのレイヤーにコピーすることができる。コピー先にラスターレイヤーを選んだときは、選択範囲を作成したときと同じように、新しいベクターレイヤーにコピーされる。

PART 4

11 ベクター線を移動 / 変形する

ベクターレイヤー上で作画したベクター線は、制御点を持つ特殊な線だ。ベクター線は「オブジェクト」ツールで、ひと筆の線単位にさまざまな操作ができる。

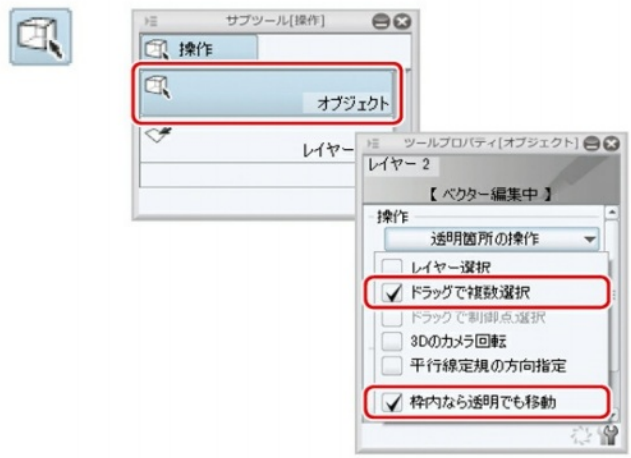
ベクター線を移動する

1. 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。

2. ツールプロパティパレットの［透明箇所の操作］を設定する。

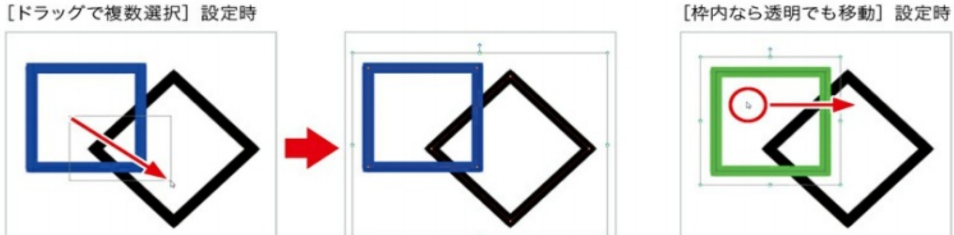
●ドラッグで複数選択
ドラッグした範囲内の複数のベクター線をまとめて操作できる。

●枠内なら透明でも移動
単純な図形などで、図形内の透明な部分をドラッグしても移動できるようになる。複雑な描き込みでは、チェックを外しておく方が効率がよい場合もあるので注意。



3. ベクター線を選択し、ドラッグして移動する。

［ドラッグで複数選択］設定時　　［枠内なら透明でも移動］設定時

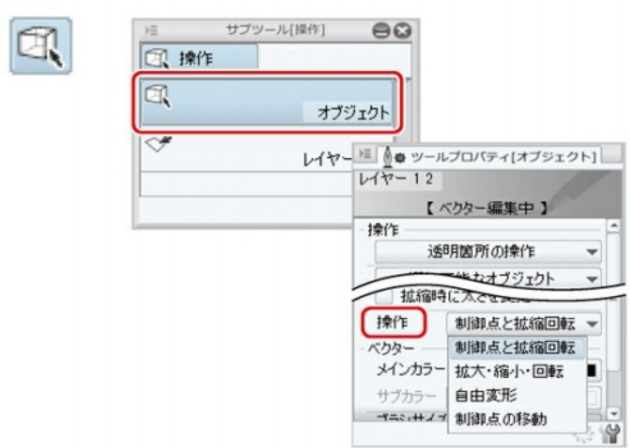


ベクター線またはガイド線をドラッグする

透明部分をドラッグする

「オブジェクト」ツールを使って変形する

1. 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。
ツールプロパティパレットの［操作］のボタンをクリックして内容を確認する。



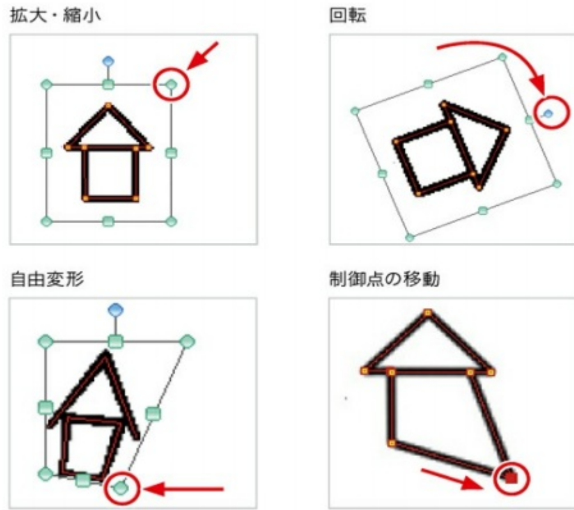
2 ツールプロパティパレットの［操作］のボタンからモードを選び、ベクター線を操作する。

●制御点と拡縮回転
拡大・縮小のハンドルとベクターの制御点を両方操作できる。

●拡大・縮小・回転
制御点は操作できず保護される。

●自由変形
制御点は操作できず保護される。

●制御点の移動
制御点の操作のみ行うことができる。拡大縮小などはできない。



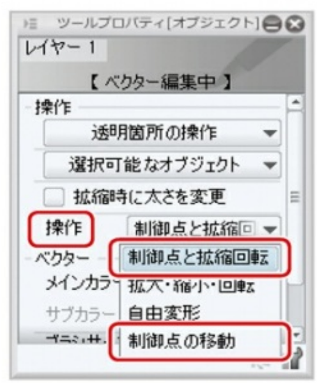
制御点の移動で変形する

1 「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶ。





2 ツールプロパティパレットの［操作］で、［制御点と拡縮回転］か［制御点の移動］を選ぶ。



3 制御点を編集する。

●制御点を移動する
ベクター線を選択して、表示された制御点をドラッグする。
線上にのみ制御点があるものと、カーブの両点から伸びる補助線上の制御点を操作するものがあるので注意。
制御点同士が狭いものと広いものでは、制御点を移動させたときの線のカーブ具合が変わる。

曲線ツールで描いた曲線



連続曲線の［スプライン］で描いた曲線



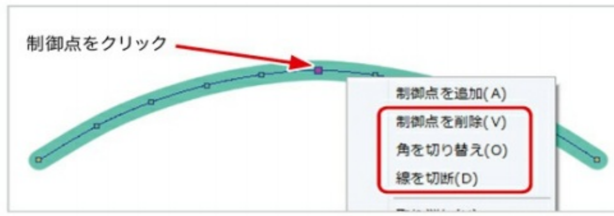
●制御点を追加する

ベクター線を選択して、表示された制御点間の線上を右クリックしてメニューを表示する。[制御点を追加] を選んで制御点を追加する。



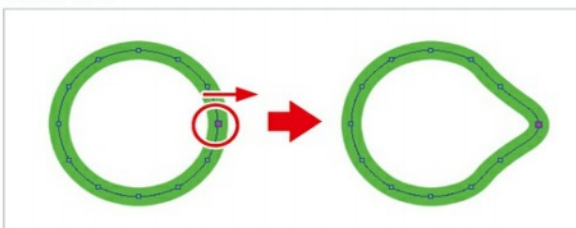
●制御点の削除、角の切り替え、線を切断する

ベクター線を選択して、表示された制御点をクリックする。続いて右クリックしてメニューから操作を選ぶ。

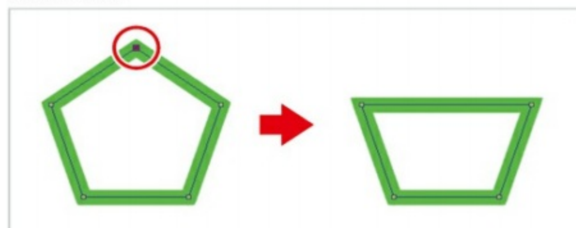


- **制御点を削除：**選択した制御点を削除する。制御点が減った分、線が変化する。
- **角を切り替え：**制御点を直線で結ぶ角にするか、制御点上でカーブを描く線にするかを切り替える。
- **線を切断：**制御点を境にベクター線を分割する。

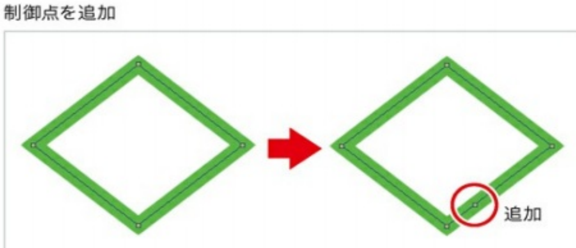
制御点を移動



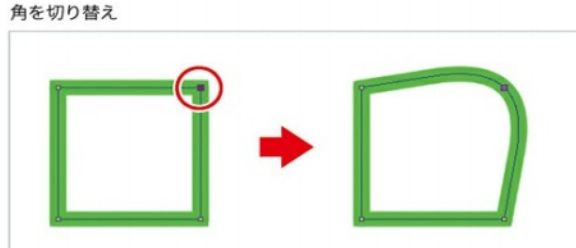
制御点を削除



制御点を追加



角を切り替え

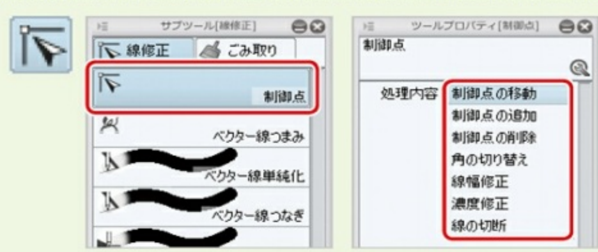


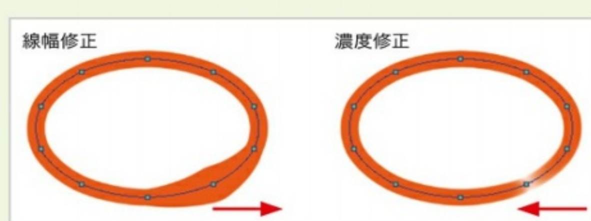
Column

「線修正」ツールを使って編集する

「線修正」ツールの「制御点」でも制御点を操作できる。次の操作が行える。

- **制御点の移動：**制御点をドラッグする。
- **制御点の追加：**線上でクリックする。（線上にポインタを合わせて、Shift ＋クリックでも操作できる）
- **制御点の削除：**制御点をクリックする。（制御点をAlt+ クリックでも操作できる）
- **角の切り替え：**制御点をクリックする。
- **線幅修正：**制御点をドラッグする。右にドラッグすると線幅が太く、左にドラッグすると細くなる。
- **濃度修正：**制御点をドラッグする。右にドラッグすると濃度が濃く、左にドラッグすると薄くなる。





12 ベクター線を修正する

「線修正」ツールで、ベクターレイヤーに描いた線を修正しよう。糸を引っ張るように修正する「線つまみ」、線を単純化する「単純化」、線の端同士をつなぐ「線つなぎ」がある。制御点に触れずに操作できる。

1 「線修正」ツールで「ベクター線つまみ」「ベクター線単純化」「ベクター線つなぎ」を選ぶ。



2 線を操作する。

●ベクター線つまみ

線上をドラッグして線のカーブを変える。[端の固定] で線の端を固定するかを選択。[つまみ加減] でカーブの曲がり方を選択。ブラシサイズの変更のように[効果範囲] の大きさを調整して操作する。

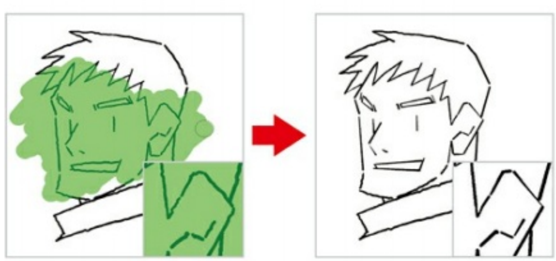




●ベクター線単純化

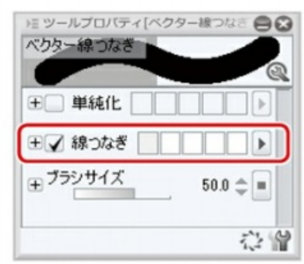
なぞった線を単純化する。[単純化] の値が大きいほど単純に変化する。





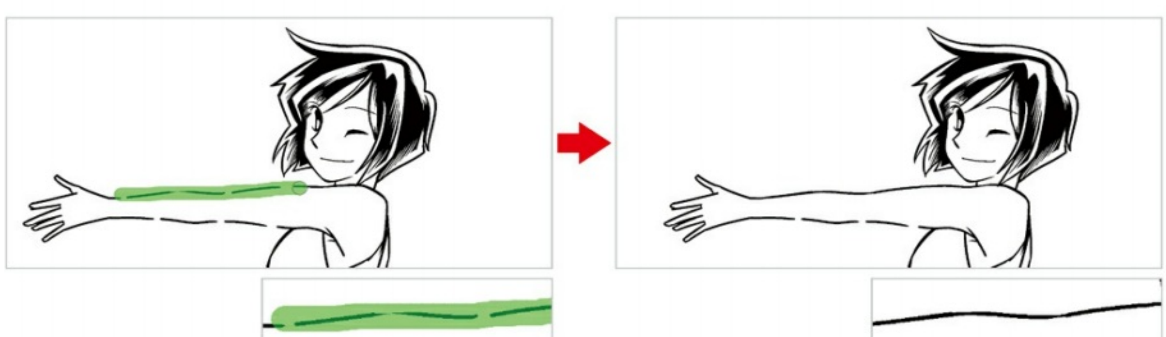
●ベクター線つなぎ

線が重なっている部分や、線の端と端をつなぐようになぞって線をつなげる。[線つなぎ] の値が大きいほど離れた線同士をつなげることができる。



POINT

「直線」や「長方形」などの「図形」ツールで描いた画像は、制御点が少ないためうまく変形できない場合がある。
また、「ベクター線つなぎ」では、[線つなぎ] の値が大きすぎると、線の太さによっては狙い通りにつながらないこともある。制御点を移動したり追加して、線を近付ける工夫をするとよい。



PART 4

13 ベクター線の線幅を修正する

「線幅修正」は、描線の修正したい部分をなぞるだけで線幅を調整できるツールだ。ベクター線は、描いた後からでも修正できるので、アクセントや表情を変えるときなどにも役立てたい。

1 「線修正」ツールで「線幅修正」を選ぶ。





2 ツールプロパティパレットで線幅の修正方法を選択する。



●指定幅で太らせる / 指定幅で細らせる
（ベクターレイヤー・ラスターレイヤーで利用可）
線の入り抜きが柔らかくなる。元々細い線は、細くしすぎると途切れる。ラスターレイヤーでは、[+]をクリックし、[1ピクセルの線を残す]で線を消さない設定にすることも可能。

●指定倍に拡大 / 指定倍に縮小
（ベクターレイヤーのみ利用可）
線の入り抜きがシャープに残ったまま線を太く / 細くできる。

●一定の太さにする
線を設定した太さに揃える。線の表情が大きく変わり、線の筆圧情報もリセットされてしまうので注意が必要。

POINT
ベクターの1本の線全体に効果をかけたい場合は、[線全体に処理] にチェックを入れる。

3 線をなぞって修正する。なぞった部分の線幅が修正される。

POINT
「直線」や「長方形」などの「図形」ツールで描いた画像は、制御点が少ないためうまく変形できない場合がある。

元画像



一定の太さにする



指定幅で太らせる



指定幅で細らせる



指定倍に拡大



指定倍に縮小



PART 4

14 ベクター線に消しゴムを使う

ベクターレイヤーに描いた線画は、消しゴムで消すことができる。加えて、ツールプロパティパレットの［ベクター消去］の設定で、ベクターならではの便利な使い方も可能だ。

1 「消しゴム」ツールで「ベクター用」を選ぶ。



2 ツールプロパティパレットで［ベクター消去］から消去方法を選ぶ。

●触れた部分

触れた部分を消すことができる。

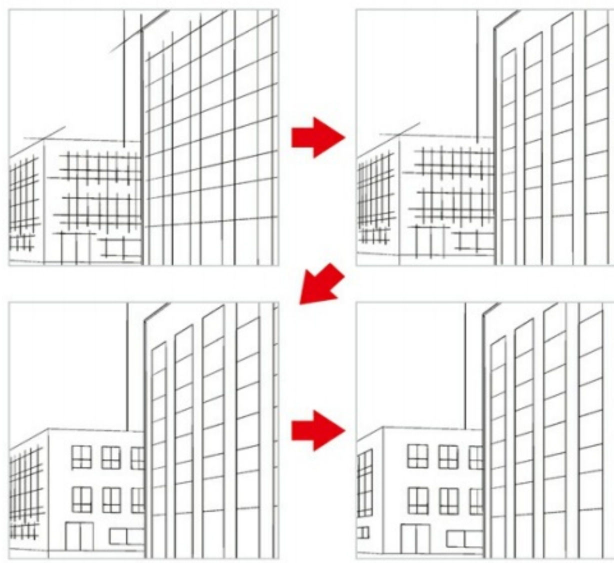


※実際には、触れた部分の制御点を消しているので切断部分の形状が変形されることがある。

●交点まで

線と線が交差している部分まで自動的に消去する。複数のレイヤーに分かれているベクター線を参照したい場合は［ベクター消去］の［+］をクリックして［すべてのレイヤーを参照］にチェックを入れる。

交点まで



●線全体

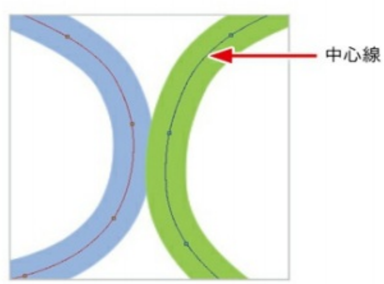
線の一部でも触れれば全体を消してくれる。



3 線をクリックまたはドラッグして修正する。

POINT

ベクターレイヤー上で描いた線は、「オブジェクト」ツールなどで指定すると中心線が見える。ベクターレイヤー上で描いた線の実態は、この中心線だ。たとえば右図の２本の線画は、見かけ上線同士が接しているようにも見えるが、ベクター線の中心線は交差していない。消去時にベクター線の中心線に触れていなかったり、ベクター線が切断されていたりすると、変形がかかり消し残しのようになる。ベクター線を消す際には注意したい。



PART 4

15 グリッドとガイド線に沿って描画する

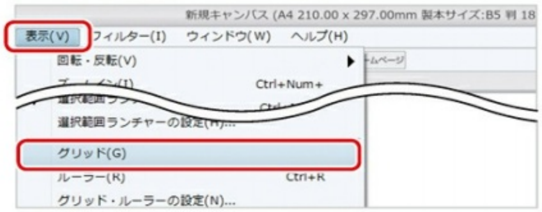
水平・垂直の線を描くときは、グリッドやガイド線を利用しよう。グリッドは、水平垂直に等間隔に描かれた線のことだ。また、ガイド線は任意の場所に水平垂直な線を設定できる。

グリッドに沿って描画する

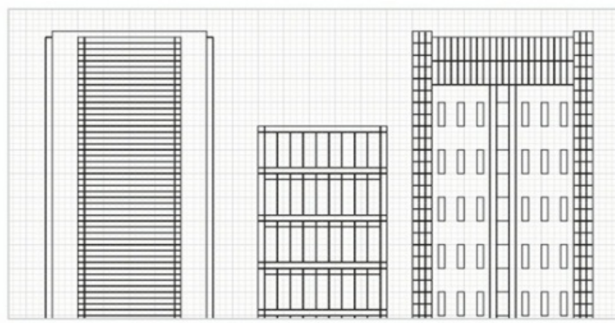
1 表示メニュー→"グリッド"を選び、チェックを入れる。

2 コマンドバーの[グリッドにスナップ]をオンにする。表示メニュー→"グリッドにスナップ"を選んでもよい。

3 「ペン」ツールや「図形」ツールなどで描画する。フリーハンドで描いてもグリッドにスナップされ、水平・垂直の線を描くことができる。







POINT

グリッド線の色や不透明度は、ファイルメニュー→"環境設定"の[定規・単位]で変更する。また、グリッドの単位はキャンバスの作成時に設定した[単位]が用いられる。

Column

グリッドの間隔や原点を変更する

グリッドの間隔は、表示メニュー→"グリッド・ルーラーの設定"を選択し、グリッド・ルーラー設定画面の[グリッド設定]で設定する。[間隔]でグリッドの太い線の間隔を、[分割数]で太い線の間の分割数を設定する。たとえば、[間隔]を10mm、[分割数]を10にすると、1mm間隔のグリッドが設定される。

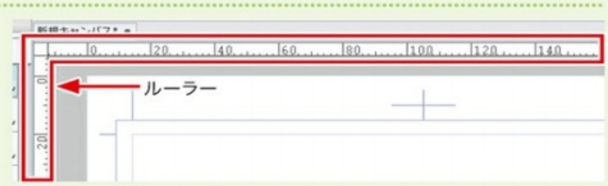
また、[グリッド・ルーラーの原点]でグリッドやルーラーの0mmの位置を設定できる。上下左右の中央を原点とする場合は[中央]を選ぶ。[カスタム]を選ぶと、原点の位置を左上からの距離で設定できる。



Column

ルーラーを表示する

表示メニュー→"ルーラー"を選びチェックを入れると、キャンバスの上側と左側に目盛りが表示される(キャンバス作成時の[単位]が用いられる)。ガイド線の位置を調整したり、原稿上の位置を正確に決めるなどの用途に活用できる。

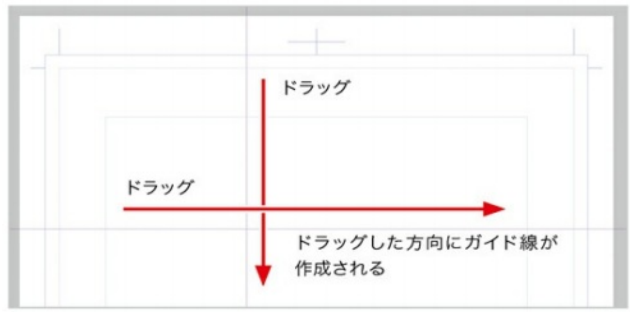


ガイド線に沿って描画する

1 「図形」ツールの「定規作成」グループで「ガイド」を選ぶ。



2 縦方向、または横方向にドラッグしてガイドを作成する。



POINT

ルーラーを表示している場合は、ルーラーからキャンバス上にドラッグすると、ガイドを作成できる。

3 コマンドバーの［特殊定規にスナップ］をオンにする。表示メニュー→"特殊定規にスナップ"を選んでもよい。

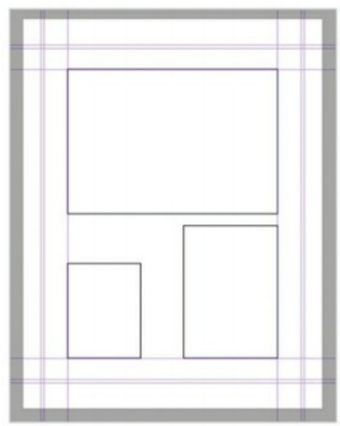
コマンドバー



POINT

ガイド線を作成した直後は、［特殊定規にスナップ］が自動的にオンになる。

4 「ペン」ツールなどで描画する。
ガイド付近でペンを動かすと、ガイドにスナップして描画できる。



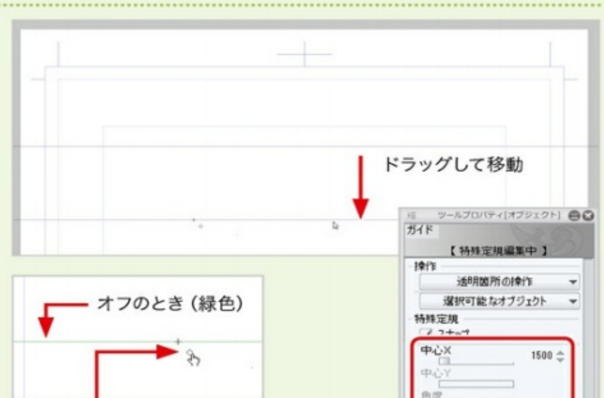
Column

ガイド線を移動・削除する

ガイド線の移動や削除は、定規と同じように「操作」ツールの「オブジェクト」で行う。

移動するには、ガイド線をドラッグする。ツールプロパティパレットの［中心X］［中心Y］にキャンバスの左上からの距離を設定すれば、ガイド線の位置を正確に指定できる。ガイド線を選んで、水平なら［中心Y］、垂直なら［中心X］で設定する。長さの単位(mm/pixel)は、ファイルメニュー→"環境設定"の［定規・単位］で指定する。削除する場合は、キャンバスの外側までドラッグすればよい。

また、ガイド線を選択し、◇をクリックしてガイド線ごとにスナップのオン・オフの切り替えができる。スナップがオフのときは線が緑色になる。



◇をクリックしてスナップの
オン・オフを切り替える

PART 4

16 定規を使って線画を描く

フリーハンドでは難しい図形を描きたいときは、ガイドラインとなる定規を利用できる。描画した定規に「ペン」ツールなどをスナップして、定規と同じ形の線画が描ける。

定規を作成する

1 「図形」ツールの「定規作成」グループでツールを選ぶ。
定規は、「図形」ツールの「直接描画」グループの各ツールと同じ要領で作成できる。→ P.101

●直線定規
直線の定規を作成できる。キャンバス上でドラッグして作成する。

●曲線定規
クリックした点を曲線でつなげて、曲線の定規を作成する。

POINT
初期設定では［スプライン］による作成方法になっている。「直接描画」グループの「連続曲線」と同様に、ツールプロパティパレットの［曲線］で作成方法を変更する。→ P.102

●図形定規
長方形や楕円などの定規を作成できる。対角線状にドラッグして作成する。角度を付ける場合は、ドラッグして図形を作成し、タブレットからペンを離してキャンバス上をドラッグして回転させる。角度を付けない場合は、ツールプロパティパレットで［確定後に角度を調整］のチェックを外す。

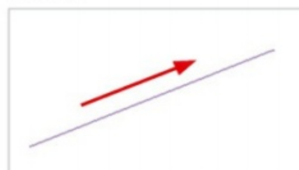
●定規ペン
フリーハンドで描いた定規を作成する。

2 定規を作成する。
定規は紫色で表示され、レイヤーパレットには定規アイコンが表示される。→ P.116

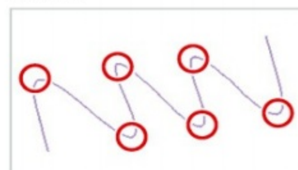
3 コマンドバーの［定規にスナップ］がオンになるので、ペンやブラシなどのツールに切り替えて描画する。
定規付近でペンを動かすと、定規にスナップして同じ形の線を描ける。定規へのスナップは、表示メニュー→"定規にスナップ"（またはコマンドバーの［定規にスナップ］でオン・オフを切り替える。



直線定規

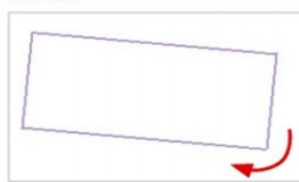


曲線定規



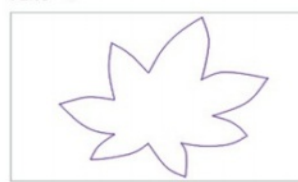
順にクリックしながら曲がり具合を調整する

図形定規



キャンバス上をドラッグして回転させる

定規ペン



POINT
定規の色は、ファイルメニュー→"環境設定"を選び、［定規・単位］の［定規・グリッド・トンボ］で変更できる。不透明度の設定も可能。

コマンドバー





作成した定規を修正する

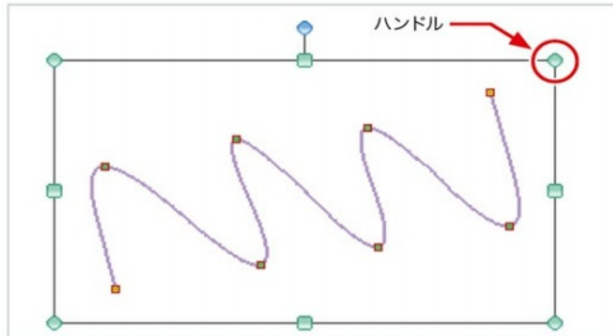
　定規はベクター形式で作成されるため、ベクター線の修正と同様に「操作」ツールの「オブジェクト」や「線修正」ツールを使って修正することができる。

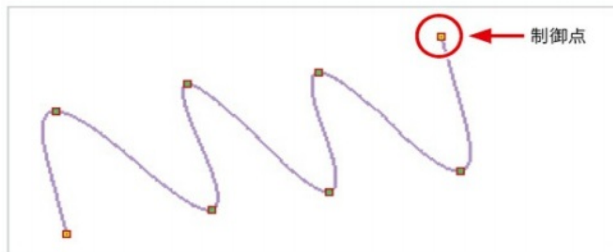
●定規の移動や形状を修正する

「操作」ツールの「オブジェクト」で定規を選び、ドラッグすれば移動できる。ハンドルを操作すると拡大・縮小、回転などが可能。→ P.107

POINT

描画系ツール(ペンや鉛筆など)の使用中は、Ctrl キーを押している間だけ「オブジェクト」ツールに切り替わるので、ツールの切り替えを素早く行える。





●定規の線を修正する

定規の線を修正するには、「線修正」ツールの「制御点」や「ベクター線つまみ」を使う。

「制御点」では制御点の移動や追加、削除が行える。また、「ベクター線つまみ」では制御点に触れずに、定規の線をつまんでドラッグすれば形状を変更できる。→ P.109、P.110

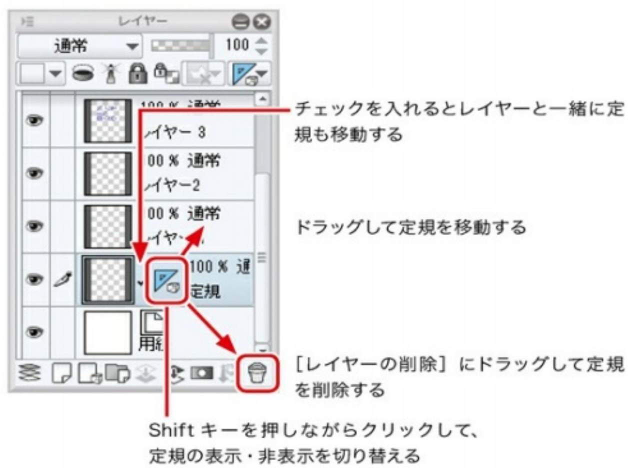
レイヤーパレットで定規を操作する

　定規を作成すると、レイヤーパレットに定規アイコンが表示される。定規アイコンを使って、キャンバス上の定規の表示・非表示を切り替えたり、削除、移動などが行える。

●定規を移動 / 削除する、表示を切り替える

他のレイヤーに定規を移動するには、定規アイコンを目的のレイヤーにドラッグする。削除するときは、[レイヤーの削除] にドラッグする。定規アイコンの表示･非表示は、Shift キーを押しながら定規アイコンをクリックする。

また、定規アイコンを右クリックすると、定規の表示・非表示や削除などが行える。



●レイヤーと一緒に定規を移動する

定規をレイヤーにリンクさせると、「レイヤー移動」ツールで操作したときに、レイヤーと一緒に定規も移動できるので便利だ。定規アイコンの左側をクリックしてチェックを入れればレイヤーにリンクされる。

●定規を使うレイヤーを設定する

定規は、作業中のレイヤーに作成される。他のレイヤーでも同じ定規を使う場合は、レイヤーパレットの [定規の表示範囲を設定] をクリックして定規を使う範囲を変更するとよい。

[すべてのレイヤーで表示] を選択すると、他のレイヤーを選択していても定規が表示され、定規に沿った描画ができる。[同一フォルダー内で表示] は、同じレイヤーフォルダー内が対象となる。



Column

ComicStudio で利用していた専用レイヤーの扱いについて

ComicStudio では、画像系レイヤー以外の専用レイヤーを作成するものがあったが、CLIP STUDIO PAINT では、それらがレイヤー上に属する形で管理されるようになったり、メニューから表示を切り替える方法に変更されている。



CLIP STUDIO PAINT にないレイヤー	CLIP STUDIO PAINT での扱い方	参照先
選択範囲レイヤー	選択範囲メニュー→“選択範囲をストック”で作成	P.66
枠線定規レイヤー	レイヤーメニュー→“新規レイヤー”→“コマ枠フォルダー”で作成	P.80
定規レイヤー（サブ定規）	レイヤー上で定規を作成。レイヤーパレットの［定規の表示範囲を設定］で［編集対象のときのみ表示］に設定	P.116
定規レイヤー	レイヤー上で定規を作成。レイヤーパレットの［定規の表示範囲を設定］で［すべてのレイヤーで表示］に設定	P.116
ガイドレイヤー	定規ツールの一部に。「図形」ツールの「定規作成」グループのサブツール「ガイド」で作成	P.114
トンボ・基本枠レイヤー	ページ管理メニュー→［ページ基本設定を変更］でトンボと基本枠を設定	P.44
グリッドレイヤー	表示メニュー→“グリッド”で表示	P.113

Column

ツールの選び方：ComicStudio と CLIP STUDIO PAINT の違い

ペンツールを利用する際、ComicStudio では「ツール設定」で行うが、CLIP STUDIO PAINT ではサブツールパレットで「G ペン」や「丸ペン」といった個別の設定を呼び出すことができる。CLIP STUDIO PAINT ではパレットの名前や用途が変わっているので、どういった手順で呼び出すかを確認しておこう。

● ComicStudio
1. ツールパレットでツールを選択
2. ツールオプションのツール設定メニューを表示、ツール設定を選ぶ。
3. ツールオプションでツールの設定。

※ よく使うツール設定を、ファイルメニュー→"カスタマイズ"→"カスタムツール設定"でカスタムツールパレットに登録も可能。

● CLIP STUDIO PAINT
1. ツールパレットでツールを選択。
2. サブツールパレットでサブツールを選ぶ。
3. ツールプロパティパレットでツールの設定。

※よく使うサブツールを、ツールパレットにドラッグして登録も可能。



ComicStudio
ツール設定メニュー



CLIP STUDIO PAINT
サブツールパレット

PART 4

17 対称の絵を描く対称定規を使う

対称定規は、線対称や点対称の絵を描くための定規。一部分を描くと、対称になっている部分も同時に描画できる。アイデア次第でさまざまなものを描く手助けとなる。

1 「図形」ツールの「定規作成」グループで「対称定規」を選ぶ。



2 ツールプロパティパレットで設定を調整する。



●線の本数

対称定規にスナップするとき、同時に描かれる線の本数を指定する。2～16本まで設定できる。

●線対称

線対称に描くか、点対称に描くかを設定する。チェックを入れると線対称に、チェックを外すと点対称になる。ただし、[線の本数]が偶数の場合のみ設定可能。

●角度の刻み

回転する角度の最小単位を設定する。

●編集レイヤーに作成

チェックを入れると、編集中のレイヤーに定規が作成される。チェックを外すと、新規に定規用のレイヤーが作成される。

3 キャンバス上でドラッグし、定規を作成する。

POINT

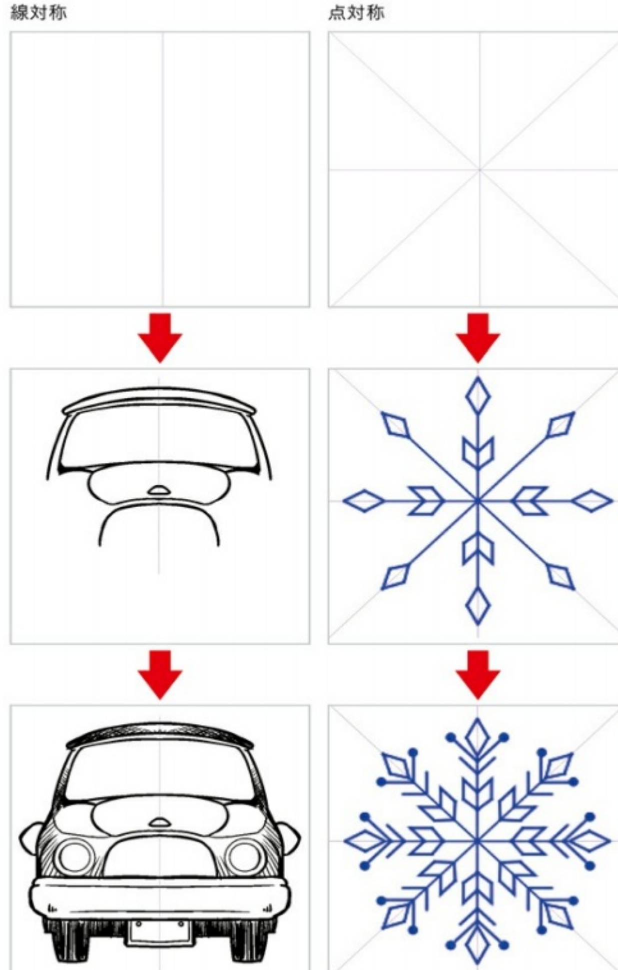
対称定規の移動や角度を調整するには、「操作」ツールの「オブジェクト」を使う。定規をドラッグすると移動でき、ハンドル（○）をドラッグすると回転できる。◇をクリックすると、対称定規の有効（紫）/無効（緑）の切り替えができる。

4 定規を使って描画する。

POINT

「消しゴム」ツールも対称定規にスナップすることができる。サブツール詳細パレットの［補正］で［スナップ可能］にチェックを入れて使用する。

線対称　点対称



PART 4

18 特殊定規で描画する

マンガの演出でよく利用される効果線（集中線や流線）は、特殊定規を使って描画できる。ここでは、特殊定規を使った効果線の描き方と、それらを背景描画に応用する方法を紹介しよう。

特殊定規を使って描く

1 「図形」ツールの「定規作成」グループで「特殊定規」を選ぶ。



POINT

作成した［特殊定規］は、［曲線定規］などと同じように、「操作」ツールの「オブジェクト」で選択し、編集することができる。→ P.116

2 ツールプロパティパレットの［特殊定規］で定規の種類を選び、作成する。



●平行線
ドラッグで設定した角度の平行な線を描くための定規。

●平行曲線
連続曲線を描くように曲線を指定する。曲線を平行に並べるように描くための定規。回り込むような曲線でも、それらも平行に交差することなく並ぶ。→ P.102

●多重曲線
連続曲線を描くように曲線を指定する。曲線を平行に並べるように描くための定規。回り込む曲線の場合、それぞれの線が交差するように並ぶ。

●放射線
最初にクリックした位置を中心点とする。そこに向かう放射状の直線を描くための定規。

●放射曲線
最初にクリックして中心点を設定。次に、そこから連続曲線を描くように曲線を指定する。中心点に向かう放射状の曲線を描くための定規。

●同心円
円を描画するように設定。最後に楕円の向きをクリックで決定する。その円に対するさまざまな大きさの同心円を描くための定規。

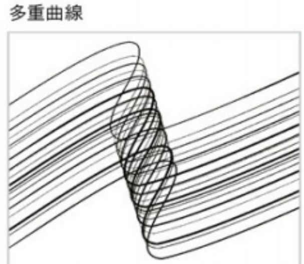
平行線



平行曲線



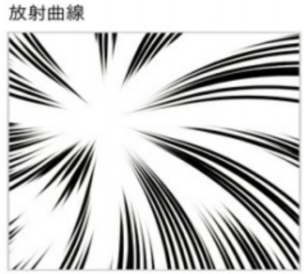
多重曲線



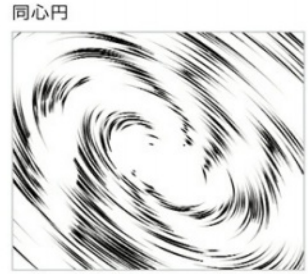
放射線



放射曲線



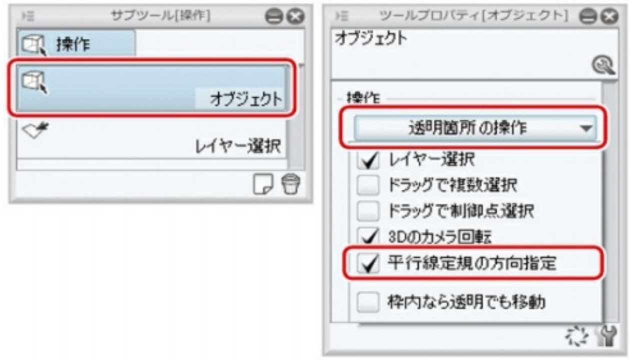
同心円



3 コマンドバーの［特殊定規にスナップ］がオンになるので、「ペン」ツールなどで線を描画する。
作成した定規に沿って線が描画される。

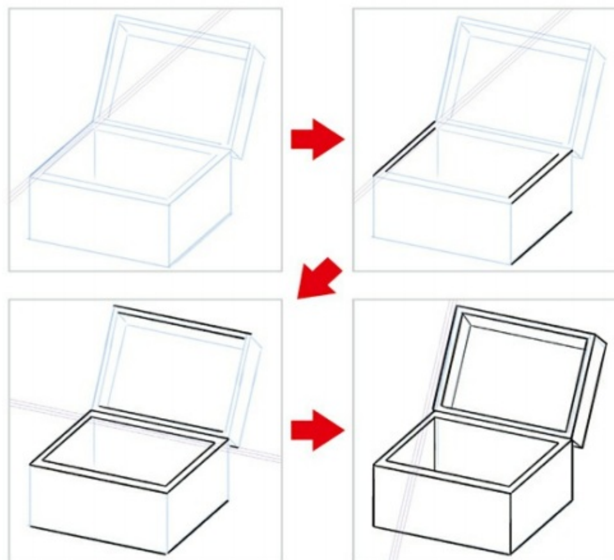
平行線定規を使った描画

1 「操作」ツールの「オブジェクト」を選び、ツールプロパティパレットの [透明箇所の操作] で [平行線定規の方向指定] にチェックを入れる。



2 平行線定規を設定して「ペン」ツールなどで直線を描画する。

3 Ctrl キーを押している間だけ「オブジェクト」ツールに切り替わる。平行線定規の角度を変えたら Ctrl キーを離して直線を描画する。



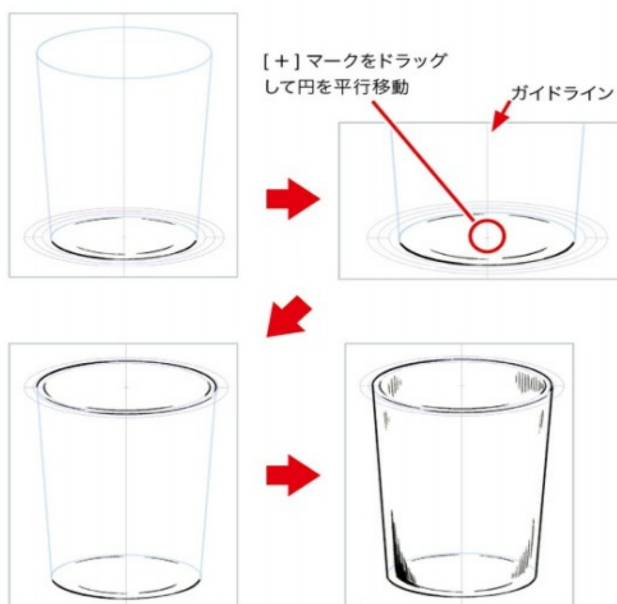
Ctrl キーを押しながらドラッグで平行線定規の角度を変更

同心円定規を使った描画

1 同心円定規を設定して「ペン」ツールなどで円を描画する。

2 Ctrlキーを押しながら同心円定規の中心の [+] マークをドラッグして、直線のガイドライン上を円を平行移動する。
[+] マーク以外をドラッグすると自由移動が可能。

3 平行線定規なども組み合わせて描画を続ける。
複数の特殊定規を利用する場合は、レイヤーを分けておくと定規の切り替えがしやすい。



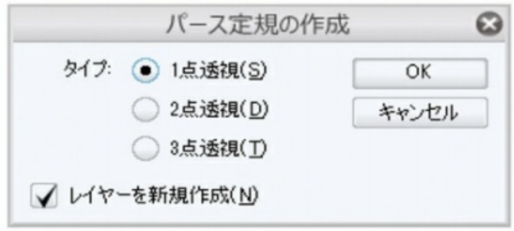
PART 4

19 パース定規を使って描画する

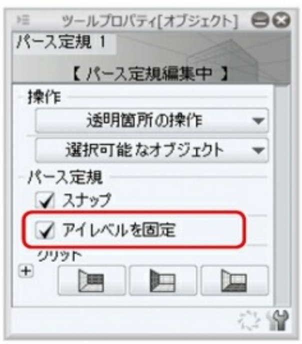
CLIP STUDIO PAINT には、透視図法（パースペクティブ）と呼ばれる技法で遠近感のある構図を描くための「パース定規」が用意されている。立体感のある背景などで威力を発揮する。

パース定規を作る（レイヤーの作成）

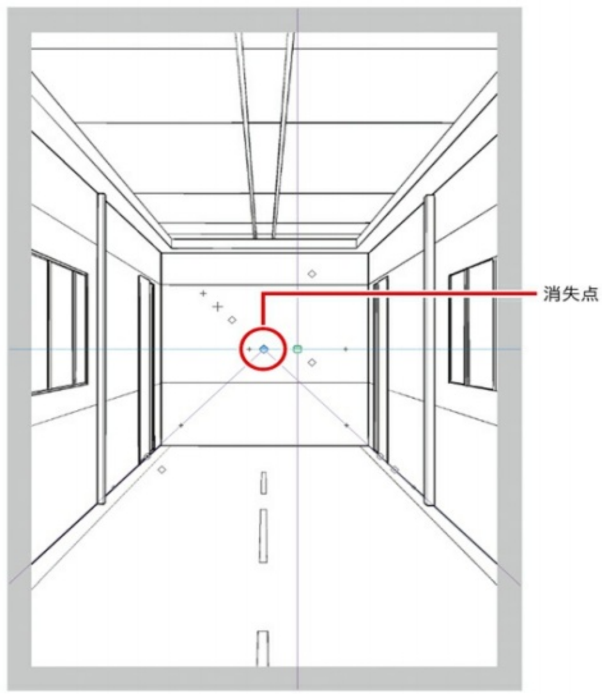
1. レイヤーメニュー→ " 定規・コマ枠 " → " パース定規の作成 " を選び、パース定規の作成画面で［1 点透視］［2 点透視］［3 点透視］のいずれかを選ぶ。［レイヤーを新規作成］にチェックを入れると、すべてのレイヤーで有効な定規が新しいレイヤー上に作成される。



2. 「操作」ツールの「オブジェクト」でパース定規を選択し、消失点を移動する。→ P.123
消失点を意図した位置に移動できない場合は、ツールプロパティパレットの［アイレベルを固定］のチェックを外して試してみよう。



1 点透視



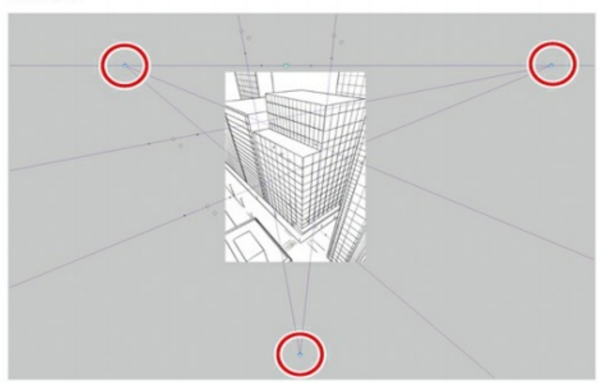
消失点がひとつの透視図法。消失点に向かって線が引かれ、奥行き感が出る

2 点透視



アイレベルの上に消失点をふたつとり、それぞれの消失点に向かう線と垂直な線で構成される

3 点透視



3 つの消失点がある透視図法。アオリや俯瞰などの構図を作成できる

パース定規を作る（定規の作成）

1 「図形」ツールの「定規作成」グループで「パース定規」を選ぶ。



2 ツールプロパティパレットの［処理内容］で［消失点の追加］を選択する。

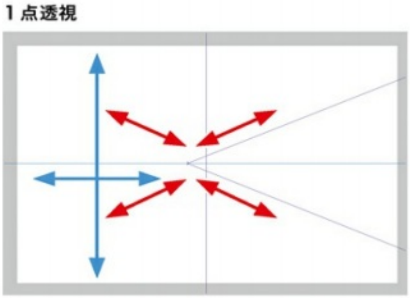


POINT

［編集レイヤーに作成］のチェックを外すと、すべてのレイヤーで利用できるパース定規を作成できる。

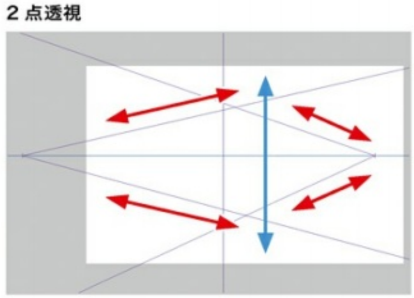
3 キャンバス上でドラッグして、パース定規を作成する。２本目のガイド線を作成すると、ガイド線が交わった部分に消失点が作成される。

１点透視



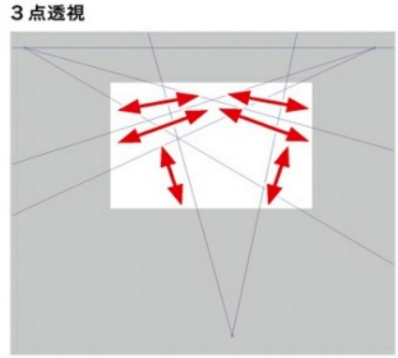
作成した消失点ひとつと水平垂直方向にスナップする

２点透視



作成した消失点ふたつと垂直方向にスナップする

３点透視



作成した消失点３つにスナップする

POINT

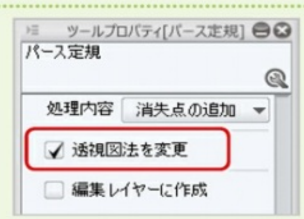
消失点は３つ以上作成することも可能。ただし、増やしすぎると使いづらくなることがあるので注意しよう。

Column

透視図法を変更する

パース定規のツールプロパティパレットで［透視図法を変更］のチェックを外すと、すでにある１点透視や２点透視のパース定規の水平または水平垂直方向のスナップを維持したまま消失点を増やすことができる。

特殊な使い方になるので、特定の意図がなければ[透視図法を変更］のチェックは入れたままにしておこう。



パース定規の操作

パース定規を作成したら「操作」ツールの「オブジェクト」でパース定規を選択し、ガイド線やアイレベル線を操作して調整する。

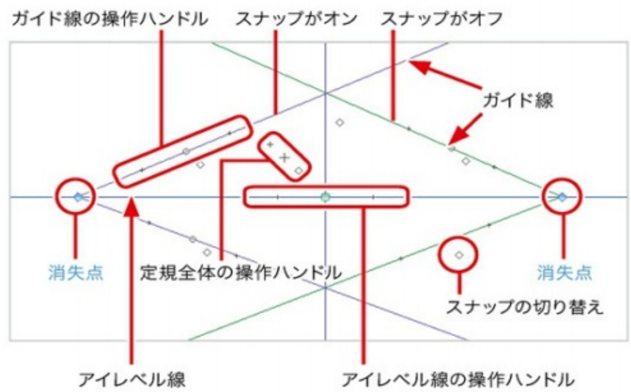
●アイレベル線の操作
水平な青い線は、目の高さを表す「アイレベル線」だ。アイレベル線上の緑の四角いハンドルをドラッグすると、アイレベル線を移動できる。「+」をドラッグするとアイレベル線の角度を変更できる。

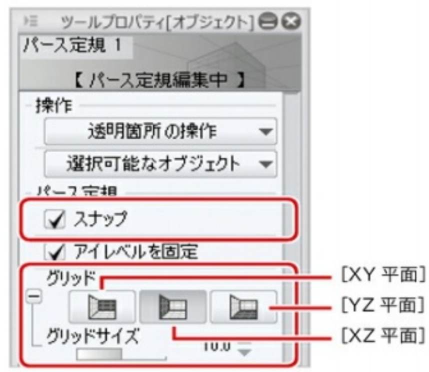
●消失点を決める操作
アイレベル線上にある青の丸が「消失点」だ。消失点は、ドラッグして直接移動するか、ガイド線を操作して位置を決める。ガイド線上の「+」をドラッグすると角度が変わり、消失点が移動する。このとき、パース定規のツールプロパティパレットで［アイレベルを固定］にチェックを入れておくと、アイレベル線を動かさずに消失点を移動できる。「○」をドラッグすると消失点を軸にガイド線を動かすことができる。

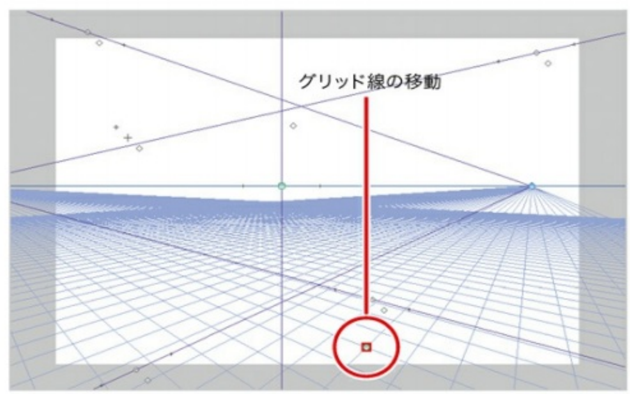
●スナップの切り替え
ガイド線近くにある「◇」をクリックして、ガイド線ごとにスナップのオン（紫色）とオフ（緑色）を切り替えることができる。

●グリッド線の表示
ツールプロパティパレットの［グリッド］で［XY 平面］［YZ 平面］［XZ 平面］をオンにすると、3D 空間にグリッド線を表示できる（複数選択可）。等間隔にグリッドが引かれるため、パースを活かした作図がしやすくなる。［グリッドサイズ］でグリッドのマス目の大きさを設定可能。また、グリッド線は、「○」（緑色）をドラッグして移動できる。

POINT
パース定規にスナップするには、ツールプロパティパレットで［スナップ］にチェックが入っていることが必要だ。また、パース定規全体のひし形のハンドルをクリックして、スナップのオンとオフを切り替えることができる。スナップがオンのときはガイド線が紫色で、オフのときは緑色で表示される。







POINT
パース定規の色や不透明度は、ファイルメニュー→“環境設定”の［定規・単位］で変更できる。

下絵に合わせてパース定規を作る

1 下絵を用意する。
レイヤーに直接描いたり、アナログで描いた絵をスキャナで取り込む。パース定規が見えやすいように、レイヤーカラーを変更したり、不透明度を下げたりしておくとよい。



2 「図形」ツールの「定規作成」グループで「パース定規」を選ぶ。
ツールプロパティパレットの［処理内容］が［消失点の追加］になっていることを確認すること。



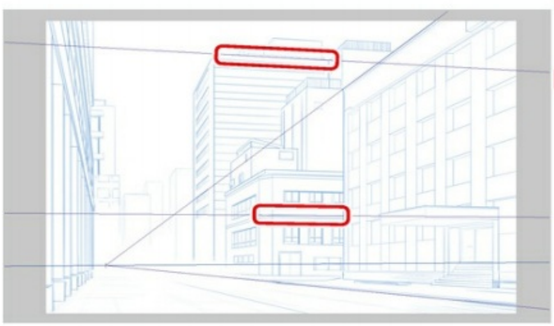
3 下絵を参考に建物の床や梁の線に沿って消失点に向かうガイド線を作成する（作例は２点透視）。
大まかに角度を設定してから「操作」ツールの「オブジェクト」で細かく調整するとやりやすい。



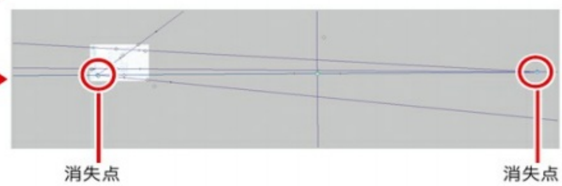
①消失点の目安となる１本目の線に沿ってガイド線を引く



②建物の床面に沿って２本目のガイド線を引くと消失点が作成される



③同様にして、消失点の目安となる線に沿って２本のガイド線を引く



④消失点がふたつ作成される

4 コマンドバーの［特殊定規にスナップ］がオンになっていることを確認し、パース定規に合わせて描画する。
建物はベクターレイヤーに描画すると、消しゴムの交点消去が使えるので効率がよい。→ P.112





POINT

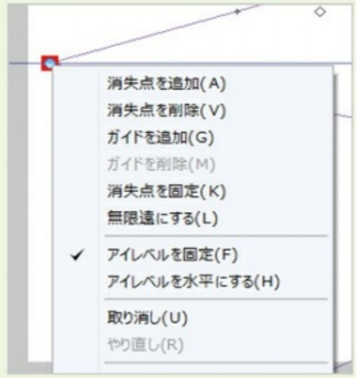
グリッド線を表示してスナップすると、等間隔に線を引く場合に便利だ。建物の窓枠や梁を描く際に利用したい。

Column

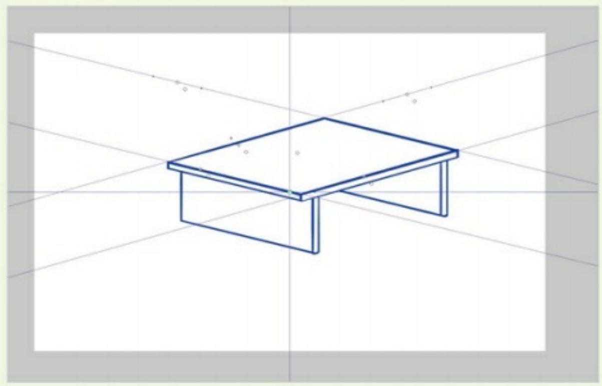
右クリックによるパース定規の操作

パース定規を選択中に、消失点などのハンドルを選択して右クリックするとメニューが表示され、消失点の追加や削除などが行える。メニューに表示される項目は、選択したハンドルなどによって異なる。

- **消失点を追加：**右クリックした場所に消失点を追加する。
- **消失点を削除：**選択した消失点を削除する。
- **ガイドを追加：**選択した消失点上にガイド線を追加する。
- **ガイドを削除：**ガイド線上の「○」をクリックして選択し、削除する。ガイド線は 2 本未満に減らすことはできない。
- **消失点を固定：**選択した消失点を固定する。消失点を移動できなくなった場合はここを確認してみよう。
- **無限遠にする：**選択した消失点を無限遠 (平行) にする。等角投影法や斜投影法を利用した描画をしたい場合に役立つ機能だ。
- **アイレベルを固定：**消失点を移動するときに、アイレベル上で消失点を移動させたい場合は、チェックを入れてオンにする。
- **アイレベルを水平にする：**カメラを水平に構えた構図にしたい場合は、チェックを入れてオンにする。



無限遠にする

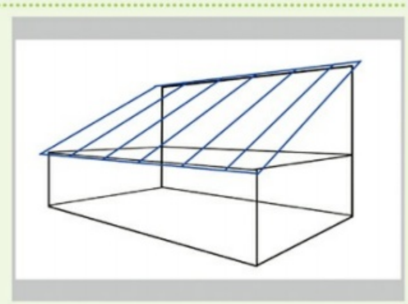


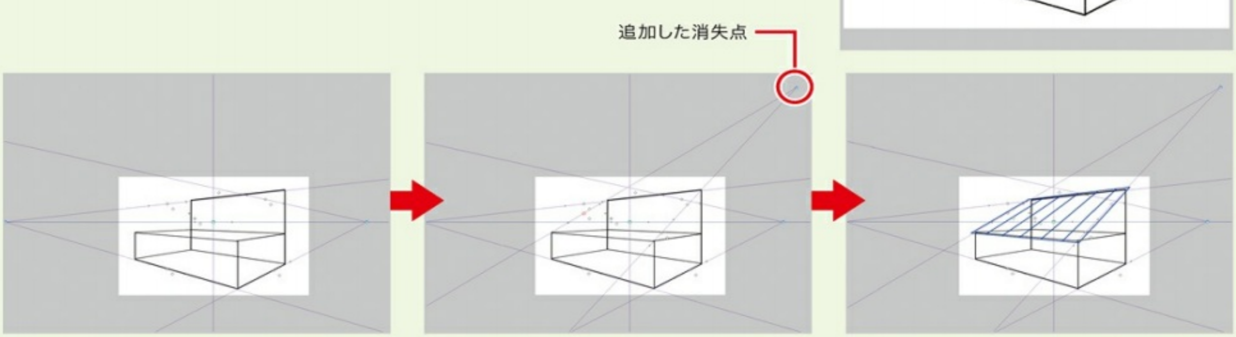
消失点を無限遠にすると、消失点が削除され平行な線の定規に変わる

Column

消失点を追加した作画の参考例

右図のように建物に屋根などの斜めに角度のついたものを描画したいときは、斜め方向の消失点を追加すると作画しやすい。なお、ここで紹介した作画例のように透視図法を変えずに消失点を追加する場合は、パース定規のツールプロパティパレットで［透視図法を変更］のチェックは必ず外しておくこと。→ P.122





2 点透視のパース定規を作成し、建物部分を描画する

消失点を追加したい位置で右クリックし、［消失点を追加］を選択して消失点を追加する

パース定規にスナップして屋根部分を作画する

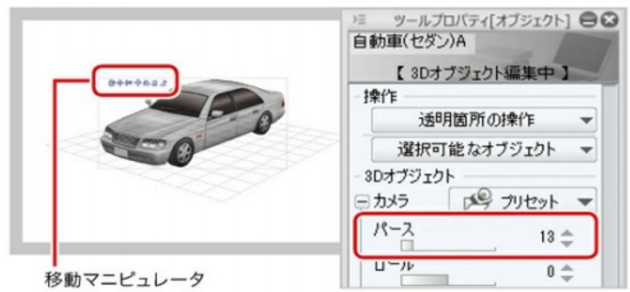
20 3D空間からパース定規を作る

素材パレットにある3D素材をキャンバスに読み込むと、3D空間と同期した状態でパース定規を作成することができる。

1. 素材パレットを開いて、[3D]から3D素材を選択し、キャンバスにドラッグ＆ドロップする。素材パレット下部の［素材の貼り付け］をクリックしてもよい。



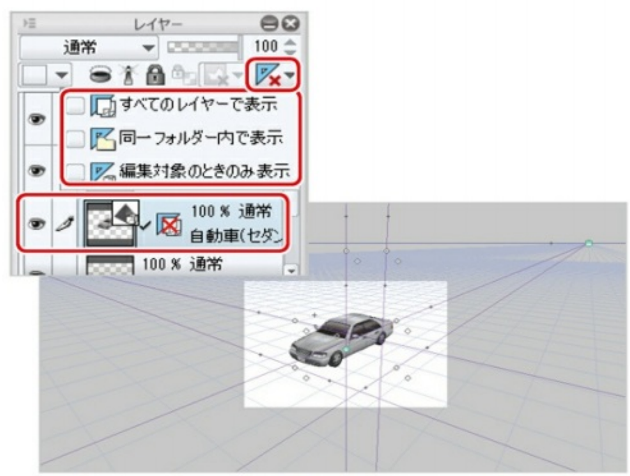
2. 移動マニピュレータを操作して、カメラの位置や角度を調整する。→ P.195
「オブジェクト」のツールプロパティパレットで［カメラ］の［パース］のスライダーを動かすと、パースのかかり具合を調整できる。



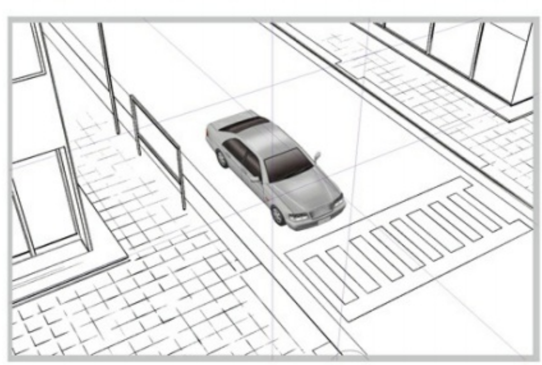
3. レイヤーパレットで、3Dレイヤーの［定規の表示範囲］を設定する。→ P.116
［すべてのレイヤーで表示］［同一フォルダー内で表示］［編集対象のときのみ表示］のいずれかを選択すると、パース定規が表示される。

POINT

パース定規を表示させたままでも、カメラの移動や回転、オブジェクトの移動などの操作は可能だ。3D空間に合わせて、パース定規も移動する。



4. パース定規を利用して背景を描画し、3D素材と組み合わせる。



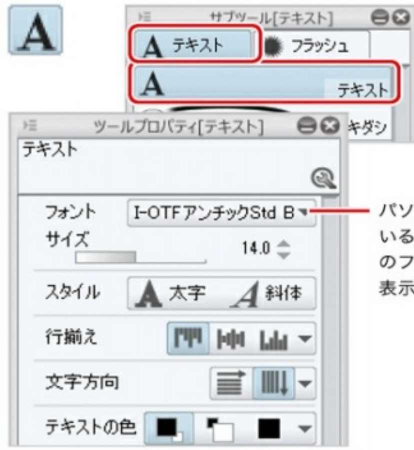
PART 4

21 セリフを入力する

マンガに不可欠なセリフは、「テキスト」ツールで入力する。マンガのセリフに適した「イワタアンチック体 B フォント」を事前にインストールしておこう。→ P.14

テキストを入力する

1 「テキスト」ツールの「テキスト」を選ぶ。



パソコンにインストールされているフォント（拡張子が「.fon」のフォントを除く）の一覧が表示される。

2 ツールプロパティパレットでテキストの［フォント］や［サイズ］［行揃え］などの書式を設定する。
［フォント］では、フォントの種類を選択できる。
［サイズ］では、フォントサイズをポイントまたはQ 数で指定する（環境設定の［定規・単位］で指定→ P.185）。
［行揃え］で、テキストの行を揃える位置を設定する。［文字方向］を[横書き]にした場合は、[左揃え]［中央揃え］［右揃え］から選択。
［文字方向］では、[横書き］［縦書き］を設定可能。日本のマンガは縦書きが一般的だ。
また、[テキストの色］で［メインカラー］を使うか、［サブカラー］を使うか指定できる。それ以外の色を使う場合は、［ユーザーカラー］で設定しておく。あらかじめ、テキストの色を設定しておこう。

POINT

ツールプロパティパレットの［フォント］をクリックすると表示されるフォントの一覧に、よく利用するフォントだけを表示するように設定できる。→ P.129



テキストレイヤー

3 セリフを配置する位置をクリックし、テキストを入力する。テキストレイヤーが作成され、テキストが追加される。
フキダシの中にテキストを入力したときは、フキダシレイヤーにテキストが追加される。また、フキダシレイヤーの名前が入力したセリフに変更される。

POINT

入力したテキストは、「テキスト」ツールの「テキスト」でクリックして選択し、テキストの修正、追加、削除を行う。周囲に表示されるハンドルをドラッグして移動したり、拡大・縮小が可能。

Column

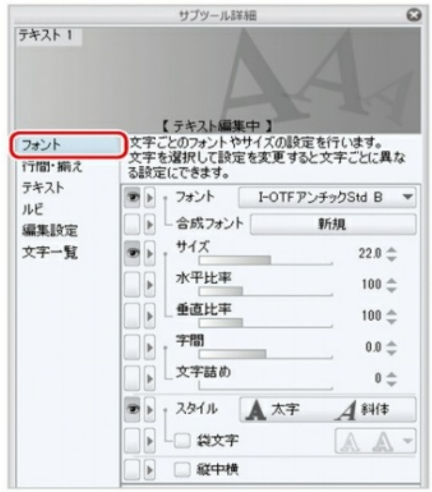
外字を入力する

外字を入力する場合は、テキストの入力中にツールプロパティパレットの［文字一覧］をクリックする。



テキストを編集する

「テキスト」ツールの「テキスト」のサブツール詳細パレットでテキストの細かな設定ができる。テキストを配置した後も「テキスト」ツールの「テキスト」で文字列をドラッグして選択し、設定を変更できる。



●フォント

合成フォントや文字の長体 / 平体、字間、文字詰め、袋文字を設定する。長体 / 平体は［水平比率］［垂直比率］で水平、垂直方向の比率を設定する。文字の間隔は［字間］で、文字の前後の余白は［文字詰め］で設定する。また、［縦中横］にチェックを入れると縦書き入力時に、選択した文字だけを横書きにできる。半角文字を 1 文字ずつ選択して、縦書きの文字と同じ方向に表示可能。ただし、［自動縦中横］を［なし］に設定して入力したテキストだけが対象になる。





●テキスト

文字方向や自動縦中横を設定する。［自動縦中横］では、縦書き入力のときに半角文字を横書きで表示させる文字数を選択する。たとえば、［自動縦中横］を［2 文字］にした場合は、半角 2 文字までが横書きで表示され、3 文字以上の半角文字は縦書きで表示される。また、［約物の字幅を半角にする］にチェックを入れると、全角の句読点や括弧などを入力したときに、余白が自動的に詰められる。



Column

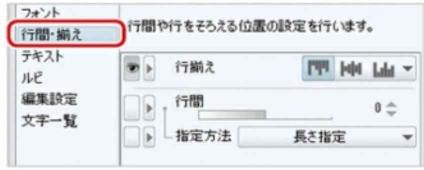
合成フォントを利用する

合成フォントは、文字の種類ごとにフォントやサイズを組み合わせたフォントだ。合成フォントを作成するには、サブツール詳細パレットの［フォント］で［合成フォント］の［新規］をクリックし、合成フォント作成画面で文字の種類ごとにフォントの種類とサイズを設定する。作成した合成フォントはフォントの一覧から選択できる。



●行間・揃え

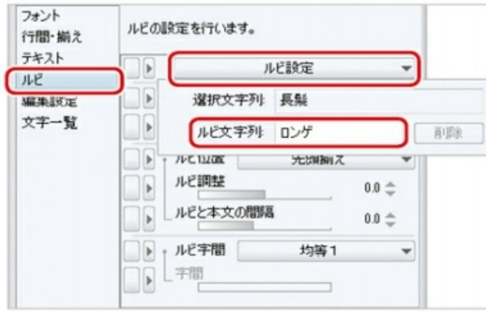
行揃えや行間を設定する。[行間] の指定方法を [長さ指定] [パーセント指定] から選択できる。それぞれ、行間の幅の長さ、文字のサイズに対する割合で指定する。



●ルビ

選択した文字列にルビを設定する。ルビを付けるには、ルビを設定したい文字列を選択し、[ルビ設定] をクリックして [ルビ文字列] にルビを入力し、Enter キーを押す。ルビのサイズや位置、本文との間隔、ルビの字間など細かな調整も可能だ。

長髪（ロンゲ）は禁止！



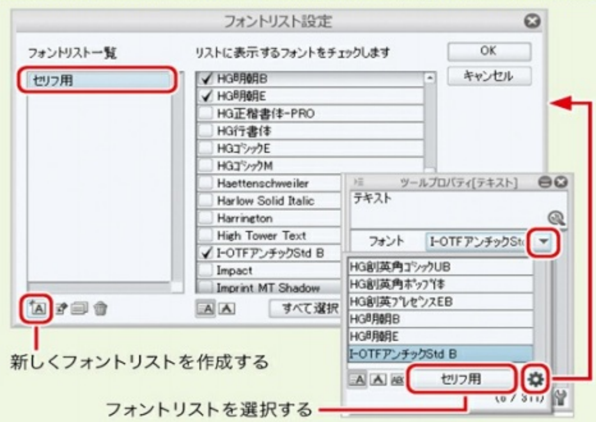
Column

フォントリストを作成する

CLIP STUDIO PAINT では、よく利用するフォントのリストを作成し、フォントの一覧から目的のフォントを見つけやすくすることができる。

フォントリストを作成するには、まず、ツールプロパティパレットで [フォント] をクリックし、フォント一覧の右下に表示される歯車のアイコンをクリックする。フォントリスト設定画面が開くので、左下のボタンをクリックして、フォントリストの名前を設定し、リストに表示するフォントにチェックを入れれば設定完了だ。

ツールプロパティパレットで[フォント] をクリックし、表示するフォントリストを選択すると、設定したフォントリストが表示される。



Column

ComicStudio と CLIP STUDIO PAINT のテキストの設定

ComicStudio では、テキストに白フチを付ける設定がプロパティパレット内にあったが、CLIP STUDIO PAINT ではテキストとしての設定はなく、レイヤープロパティパレットの [境界効果] を利用して白フチを付ける。[境界効果] は、「テキスト」ツールで入力した文字だけでなく、ラスターレイヤーに手描きした描き文字などにフチを付けるときにも利用できるので、覚えておくとよいだろう。→ P.131

また、ComicStudio の「テキスト」ツールで、テキストのフォントや文字の大きさを登録していた [スタイルを使用] は、CLIP STUDIO PAINT ではサブツールを自分で登録することで利用できる。→ P.212





PART 4

22 フキダシを作る

ペン入れ作業ではフキダシを描くだけでなく、セリフを入力したテキストレイヤーにフキダシを作成したりする。別レイヤーに作成するので、後から編集も簡単にできる。

1 「テキスト」ツールの「テキスト」グループで、サブツールを選ぶ。
フキダシの線は［メインカラー］が、フキダシ内の塗りつぶしは［サブカラー］の色が使われる。



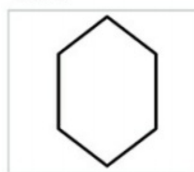
●楕円フキダシ
楕円や四角形の図形を描くように、フキダシを作成する。ツールプロパティパレットの［図形］で［長方形］や［多角形］を選択して、楕円以外のフキダシも作成できる。

●曲線フキダシ
連続曲線のフキダシを作成する。ツールプロパティパレットの［曲線］で［直線］を選ぶと、直線からなるフキダシを作成できる。→ P.101

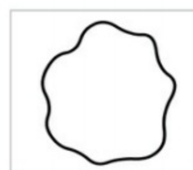
●フキダシペン
フリーハンドのフキダシを描く。



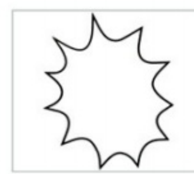




楕円フキダシ（多角形）で描画



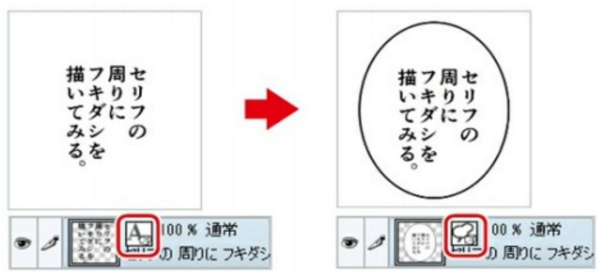
曲線フキダシで描画



フキダシペンで描画

POINT
フキダシはベクター線と同様に、制御点を編集してさまざまな形に変形できる。→ P.108

2 キャンバスにフキダシを作成する。
同時に、フキダシレイヤーが作成される。
すでにテキストがある場合は、テキストの上にフキダシを作成すると、テキストとフキダシが結合してテキストレイヤーが自動的にフキダシレイヤーとなる。



テキストの上にフキダシを作成すると、テキストが結合したフキダシレイヤーとなる

Column

素材の「フキダシ」を使う

素材パレットの［漫画素材］の［フキダシ］には、さまざまなフキダシが用意されている。素材パレットでフキダシを選び、セリフの上にドラッグ＆ドロップすれば、テキスト上にフキダシを作成できる。素材のフキダシも作成したフキダシと同様に編集が可能だ。
また、［漫画素材］には、［効果線］や［描き文字］、［漫符］も登録されているので活用してほしい。

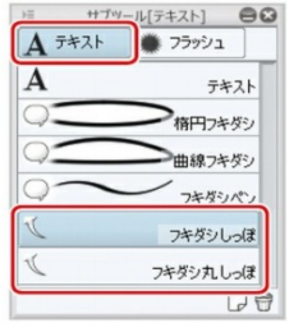


3 必要に応じて「テキスト」ツールの「テキスト」グループで「フキダシしっぽ」または「フキダシ丸しっぽ」を選び、フキダシにしっぽを付ける。

●フキダシしっぽ
直線や曲線のしっぽを作る。通常の会話で、話しているキャラクターを示すときに使われる。

●フキダシ丸しっぽ
楕円を重ねたしっぽを作る。心の中のセリフを表現するときなどに使われる。

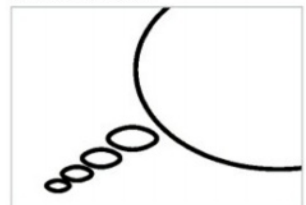




フキダシしっぽ



フキダシ丸しっぽ



4 ツールプロパティパレットの[曲げ方]で[直線][折れ線][スプライン]からしっぽの形状を選ぶ。
直線や連続曲線を描くように描画する。→ P.101
フキダシ本体としっぽが統合される。



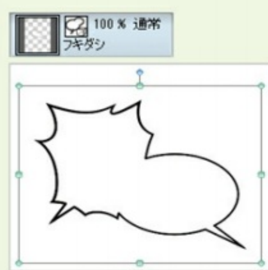


Column

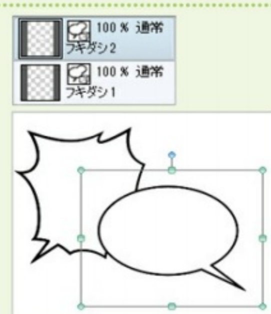
フキダシを結合する

同じレイヤー上でフキダシを重ねて描画すると、フキダシ同士が重なり、輪郭線が結合してひとつのフキダシになる。別のフキダシにしたい場合は、それぞれ別のフキダシレイヤーに描画すればよい。フキダシを別のレイヤーに作成するには、ツールプロパティパレットの[追加方法]で[レイヤーを新規作成]を選択してから描画しよう。

また、別のレイヤーに描画したフキダシをひとつのフキダシにするには、フキダシレイヤー同士を結合してひとつのレイヤーにまとめればよい。→ P.56



同じレイヤー上にあるとき



別のレイヤーにあるとき

Column

描き文字を使う

描き文字とは、セリフや擬音などを表した手書きの文字のことだ。活字ではなく、手書きにしたい場合に描画ツールを使って作成する。素材パレットの[漫画素材]にも[描き文字]が用意されているので利用してもよいだろう。ただし、描き文字を使うと、「テキスト」ツールで作成したセリフのように、後からテキストの編集ができない。また、ストーリエディターにも表示されないので注意しよう。→ P.89



PART 4

23 フキダシの形や色を変更する

フキダシはベクター形式で作成されている。後から変形したり、線や塗りの色を変更したりできる。カラー原稿などにも対応可能だ。

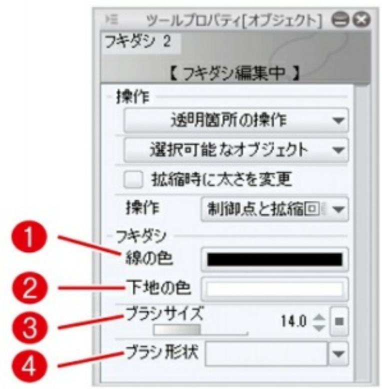
1 「操作」ツールの「オブジェクト」でフキダシをクリックして選択する。



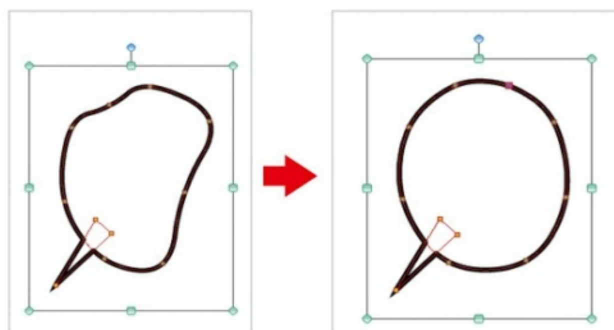


2 ツールプロパティパレットで設定を変更する。

❶**線の色：**フキダシの線の色を設定する。クリックすると色の設定画面が表示され、色を指定することができる。
❷**下地の色：**フキダシの下地の色を設定する。
❸**ブラシサイズ：**フキダシの線の太さを設定する。
❹**ブラシ形状：**フキダシの線の種類を設定する。



3 フキダシの形を調整する。
フキダシの形は、定規やベクター線の編集と同様にハンドルをドラッグして拡大・縮小したり、制御点をドラッグして調整する。→ P.107、P.108



POINT

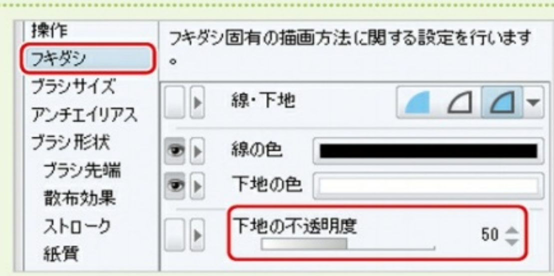
フキダシのしっぽは、フキダシ本体とは別に編集ができる。

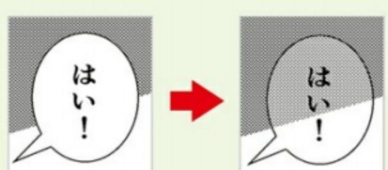
Column

フキダシの内部を半透明にする

まず、レイヤープロパティパレットでフキダシレイヤーの[表現色]を[グレー]にする。次に「操作」ツールの「オブジェクト」でフキダシを選択したら、サブツール詳細パレットの[フキダシ]で[下地の不透明度]を低く設定する。モノクロ原稿の場合は、フキダシレイヤーのレイヤープロパティパレットで[トーン]をオンにしておこう。このとき、トーンをホワイトトーンにするなどの編集も可能だ。

また、フキダシをトーンの上に重ねている場合は、トーンが重ならないように「レイヤー移動」ツール(ツールプロパティパレットの[移動対象]で[トーンの網点]を選択)で網点をずらすことも忘れないようにしよう。→ P.148





PART 5

塗りやトーンで仕上げる

ペン入れが完成したら、べた塗りやトーンでマンガを仕上げていこう。
ここでは、線画のレイヤーを参照して塗りつぶしをする方法や、トーンを貼り付ける方法を紹介する。貼り付けたトーンは、削ったり、線数や濃度の変更も可能。マスターしたい機能満載だ。



PART 5

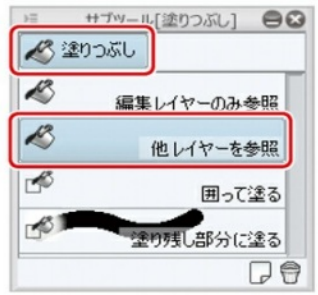
1 線画のレイヤーを参照して塗りつぶす

べた塗りの作業では、すでに描かれた線画を利用して塗りつぶすと便利だ。ここでは、線画と塗りのレイヤーを分けて描画している場合の塗りつぶしの方法を紹介しよう。

他のレイヤーをすべて参照して塗りつぶす

1 「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を選ぶ。





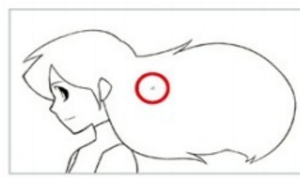
POINT

「他レイヤーを参照」は、表示中の他のレイヤーをすべて参照して塗りつぶす機能だ。参照してほしくないレイヤーは非表示にしておこう。
ただし、初期設定では下描きレイヤーは参照されないので、表示したままでも作業が可能だ。

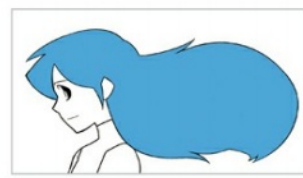
2 塗りのレイヤーを選択し、線で囲まれた部分をクリックすると、線画のレイヤーを参照してその内部が塗りつぶされる。







線で囲まれた部分をクリックする



線画のレイヤーを参照して塗りつぶされる

POINT

線が完全に閉じていないような画風の場合、塗りつぶしたい部分が閉じた線になるように先にアウトラインをペン入れしておくとよい。
なお、「塗りつぶし」ツールには、塗りつぶしの領域にある隙間を閉じている領域とみなして、塗りつぶすことのできる「隙間閉じ」という機能が用意されている。アウトラインのペン入れをする前に試してみてもよいだろう。→ P.136



閉じた線になるように、アウトラインをペン入れする（赤線部分）



線が閉じられ、塗りつぶしができるようになる

Column

線画と塗りのレイヤーを分ける

「他レイヤーを参照」を使うと、線画のレイヤー（＝他レイヤー）を参照して、塗り用のレイヤーにベタを塗ることができる。

マンガの場合は、つやベタなど、べた塗り部分に効果を描き入れる場合があるので、塗りのレイヤーは独立している方が便利だ。



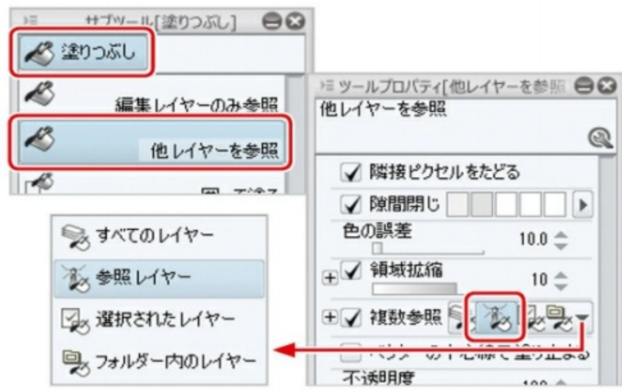
参照レイヤーを設定して塗りつぶす

線画を複数のレイヤーに分けて描画している場合や、線画同士が重なりあっている場合など、特定のレイヤーだけを参照して塗りつぶしをしたい場合は、「参照レイヤー」を利用するとよい。参照したいレイヤーを「参照レイヤー」に設定しておくと、そのレイヤーだけを参照することができる。たとえば、キャラクターの線画に背景の線画が重なってうまく塗りつぶしができない場合などに有効な方法だ。

1 参照したい線画のレイヤーを選択し、レイヤーパレットの［参照レイヤーに設定］をオンにする。



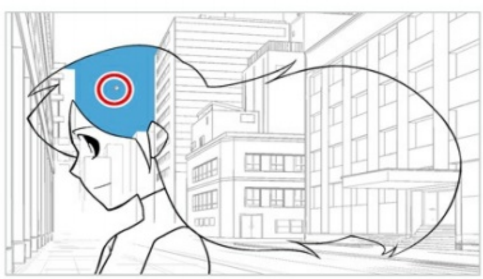
2 「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」を選び、ツールプロパティパレットで［複数参照］の［参照レイヤー］をオンにする。



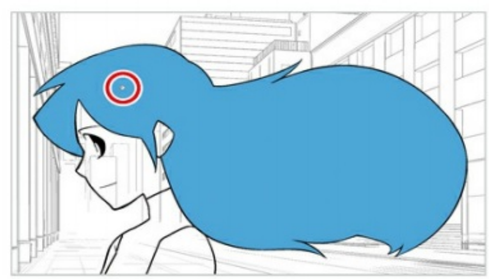
POINT

［複数参照］では、他にも［すべてのレイヤー］［選択されたレイヤー］［フォルダー内のレイヤー］を選択可能だ。それぞれ、全部のレイヤー、選択中のレイヤー、フォルダー内のレイヤーを参照先のレイヤーにできる。

3 塗りのレイヤーを選択し、線で囲まれた部分をクリックすると、参照レイヤーに設定したレイヤーだけを参照して、その内部が塗りつぶされる。



［すべてのレイヤー］を参照



［参照レイヤー］を参照

Column

参照しないレイヤーを設定する

「塗りつぶし」ツールの「他レイヤーを参照」のツールプロパティパレットで［複数参照］の［+］をクリックすると、［参照しないレイヤー］が展開表示される。複数のレイヤーを参照するときに、特定の種類のレイヤーだけを対象外に設定できる。［参照しないレイヤー］は、組み合わせて複数設定可能だ。



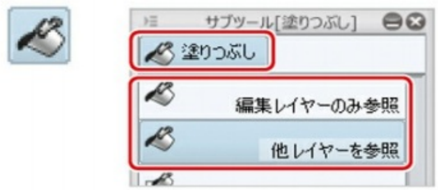
❶ 下描きを参照しない
❷ 文字を参照しない
❸ 編集レイヤーを参照しない
❹ 用紙を参照しない
❺ ロックされたレイヤーを参照しない

2 ベタで塗りつぶす

線で閉じられた領域や選択範囲の中を指定した色で塗りつぶすには、「塗りつぶし」ツールを使う。塗り漏れや塗り残しを防ぐ機能が充実しているので、上手に活用してほしい。

閉じられた線の中を塗りつぶす

1 「塗りつぶし」ツールの「編集レイヤーのみ参照」または「他レイヤーを参照」を選ぶ。
編集中のレイヤーだけを参照して塗りつぶすには「編集レイヤーのみ参照」、別のレイヤーにある線画を参照するには「他レイヤーを参照」を選ぼう。



2 ツールプロパティパレットで、塗りつぶしの設定をする。



❶隣接ピクセルをたどる

チェックを入れると、線画を自動判別してクリックした位置の閉領域だけが塗りつぶされる。チェックを外すと、クリックした位置にある色と同じ色の部分がすべて塗りつぶされる。


元画像
左端のキャラクターの髪をクリックする


［隣接ピクセルをたどる］オフ
キャンバス内にある同じ色の範囲がピンク色に変化


［隣接ピクセルをたどる］オン
クリックした位置の閉領域の髪のみピンク色に変化

❷隙間閉じ

チェックを入れると、塗りつぶしの領域にある隙間を閉じて塗りつぶされる。閉じている領域とみなす隙間の幅を指定できる。


［隙間閉じ］オフ

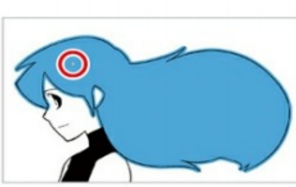

［隙間閉じ］オン

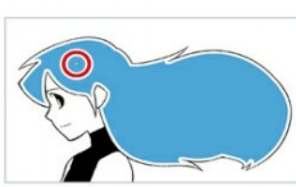
❸色の誤差

同じ色として認識する範囲を指定する。値が大きいほど選択範囲が広くなる。ただし、値が大きいと、薄い色の境界線が無視される場合がある。アンチエイリアスのかかった線画や、グラデーション効果のある範囲を塗りつぶすときに有効な設定だ。

❹領域拡縮

指定したピクセル分だけ、塗りつぶす領域を拡大、縮小する。アンチエイリアスのかかった線画のフチの塗り残しを防ぐときなどに使う。また、[拡縮方法]で［最も濃いピクセルまで拡張］を選ぶと、線の最も濃い部分まで塗りつぶせるので、線からはみ出さずに塗りつぶすことができる。


［領域拡縮］の数値が＋


［領域拡縮］の数値が−


［色の誤差］10


［色の誤差］40

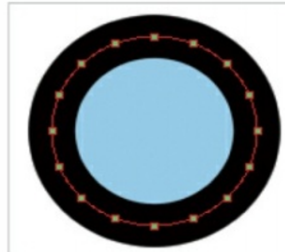
❺ベクターの中心線で塗り止まる
チェックを入れると、ベクター線の中心まで塗りつぶされる。

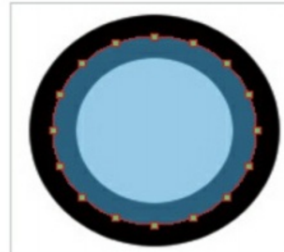
❻不透明度
塗りつぶす色の不透明度を調整する。値が大きいほど、不透明度が高くなる。

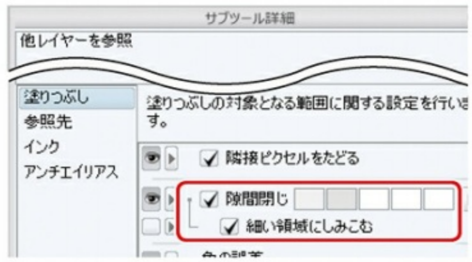
❼アンチエイリアス
チェックを入れると、塗りつぶしのフチにアンチエイリアスがかかる。

POINT
サブツール詳細パレットの［塗りつぶし］で［隙間閉じ］の［細い領域にしみこむ］にチェックを入れておくと、髪の先などの細かい隙間まで塗りつぶすことができる。

3 塗りのレイヤーを選択し、塗りつぶしたい領域内をクリックすると、描画色で塗りつぶされる。ドラッグして、複数の閉領域を塗りつぶすこともできる。


［ベクターの中心線で塗り止まる］オフ（［領域拡縮］オフ）


［ベクターの中心線で塗り止まる］オン（［領域拡縮］オフ）



POINT
「塗りつぶし」ツールは、ベクターレイヤーでは使用できないが、ベクターレイヤーに描かれた線画を参照して、ラスターレイヤーに塗りつぶすことはできる。

塗り残した部分を塗りつぶす

1 「塗りつぶし」ツールの「囲って塗る」または「塗り残し部分に塗る」を選ぶ。

●囲って塗る
塗りつぶしたい場所を囲むようにドラッグすると、ドラッグした範囲内でいちばん外側の輪郭線の内部が塗りつぶされる。

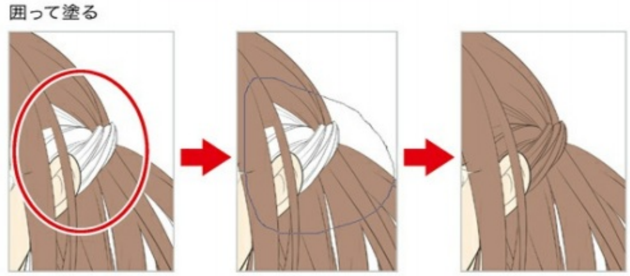
●塗り残し部分に塗る
ペンでなぞるように塗り残し部分を指定する。なぞった範囲にある閉じた領域が塗りつぶされる。毛先などの狭い範囲の塗り残しなどを塗るのに便利だ。

2 塗り残し部分を囲むように、またはペンでなぞるようにドラッグする。

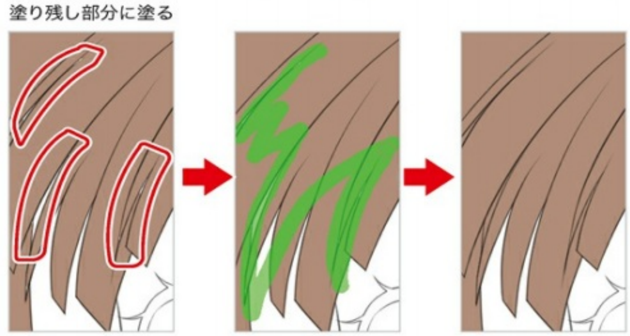
POINT
「囲って塗る」、「塗り残し部分に塗る」のツールプロパティパレットで［対象色］を［薄い半透明を透明扱い］に設定しておくと、アンチエイリアスのかかった線画のキワもきれいに塗りつぶすことができる。



囲って塗る



塗り残し部分に塗る



べた塗りレイヤーを使う

1 レイヤーメニュー→“新規レイヤー”→“べた塗り”を選ぶ。



POINT

選択範囲を作成してから、べた塗りレイヤーを作成するとレイヤーマスクが作成され、選択範囲のみが塗りつぶされる。レイヤーマスクは後から編集することも可能だ。→ P.67

2 色の設定画面で色を選び、［OK］ボタンをクリックすると、べた塗りレイヤーが作成される。
べた塗りレイヤーは、レイヤー作成後、何度でもべた塗りの色を変更できる。色を変更するには、レイヤーパレットでべた塗りレイヤーのサムネイルをダブルクリックし、色の設定画面で色を指定すればよい。





POINT

べた塗りレイヤーは、レイヤーマスクを利用して、必要な部分に色を付けるしくみになっている。したがって、べた塗りレイヤーに直接描画したり、補正をかけたりすることはできない。

POINT

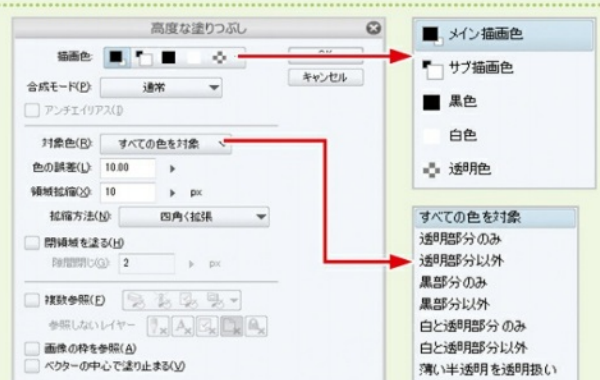
べた塗りレイヤーは、レイヤープロパティパレットで［トーン］をオンにするとトーンレイヤーとなる。同じ種類のレイヤーのため［トーン］を切り替えることで、べた塗りレイヤーにも、トーンレイヤーにもすることができる。→ P.146

Column

「高度な塗りつぶし」で条件を設定して塗りつぶす

編集メニュー→“高度な塗りつぶし”は、選択範囲内全体、または選択範囲内にある線で閉じられた領域（閉領域）を塗りつぶす。

「塗りつぶし」ツールとの違いは、あらかじめ塗りつぶす対象の色を選択できる点だ。選択範囲内の［対象色］を［透明部分のみ］［黒部分以外］などから選択して塗りつぶすことができる。なお、“高度な塗りつぶし”はベクターレイヤー上では利用できない。



表現色が［モノクロ］の場合の画面

PART 5

3 グラデーションで塗りつぶす

グラデーションで塗りつぶすには、「グラデーション」ツールが便利だ。また、グラデーションレイヤーという専用のレイヤーを使うと、グラデーションの色や幅、向きなどの設定を後から何度でも変更できる。

「グラデーション」ツールを使う

1 選択範囲を作成し、「グラデーション」ツールのサブツールでグラデーションを選ぶ。



POINT

描画色と背景色を使ったグラデーションを描画するときは、カラー系のパレットでメインカラーとサブカラーにそれぞれ色を設定しておこう。

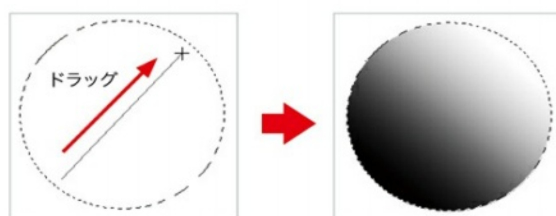
2 ツールプロパティパレットでグラデーションの設定をする。→ P.141



POINT

ツールプロパティパレットの［描画対象］で、［グラデーションレイヤーを作成］を選ぶと、新しくグラデーションレイヤーが作成される。モノクロ原稿に描画する場合は［グラデーションレイヤーを作成］を選択しよう。モノクロ原稿では［描画対象］が［編集対象のレイヤー］の場合、表現色が白と黒の２色のためグラデーションにならないので注意が必要だ。

3 キャンバス上で、グラデーションをかけたい方向にドラッグする。ドラッグの幅に応じて、グラデーションの色の変化が調整できる。ドラッグの幅が狭いと、グラデーションの変化が急になる。



Column

「等高線塗り」ツールでグラデーションを作成する

「等高線塗り」ツールを使うと、２色の線に挟まれた透明領域をグラデーションで塗りつぶすことができる。「ペン」ツールなどを使って、塗り分けしたい色で等高線（色の境界線）を描画し、線と線の間をクリックして塗りつぶしていく。

なお、色の境界となる線を描くときは、ブラシの設定で［アンチエイリアス］を［無し］に設定しておくこと。アンチエイリアスが設定されていると、等高線塗りがうまくできないので注意しよう。



色の境界となる線に
アンチエイリアスが
設定されている場合

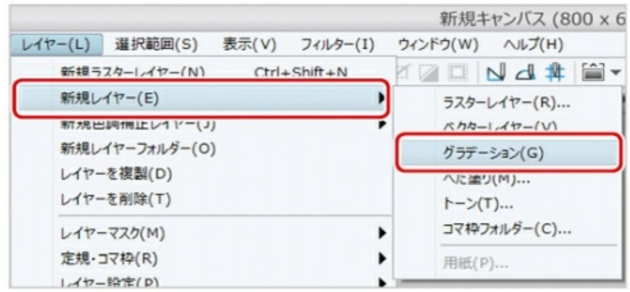


グラデーションレイヤーを使う

1 グラデーションの色を設定する。
「メインカラー」に開始点の色を、「サブカラー」に終了点の色を設定する。



2 レイヤーメニュー→“新規レイヤー”→“グラデーション”を選ぶ。
グラデーションレイヤーが作業中のレイヤーの上に作成される。



POINT

選択範囲を作成してから、グラデーションレイヤーを作成するとレイヤーマスクが作成され、選択範囲のみを塗りつぶすことができる。レイヤーマスクは後から編集することも可能だ。→ P.67



3 グラデーションの開始、終了位置を決めるハンドルをドラッグしてグラデーションの方向や位置を調整する。
グラデーションのハンドルが表示されない場合は、「操作」ツールの「オブジェクト」を選択しよう。



POINT

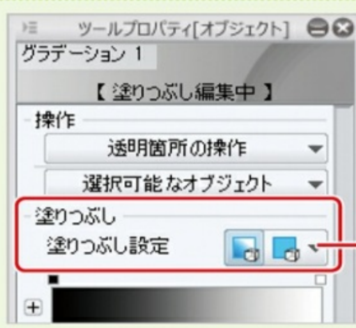
グラデーションレイヤーに作成したグラデーションは、「操作」ツールの「オブジェクト」で描画後に再調整が可能だ。一方、ラスターレイヤーなどに描画したグラデーションは、１枚のレイヤーにさまざまなパターンのグラデーションを作成できるが、後からグラデーションを変更することはできない。違いをしっかり理解しておこう。

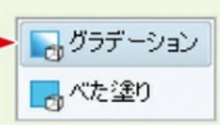
Column

グラデーションレイヤーとべた塗りレイヤーを切り替える

グラデーションレイヤーを選択し、「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶと、ツールプロパティパレットの［塗りつぶし設定］で［グラデーション］と［べた塗り］を切り替えることができる。

グラデーションレイヤーをべた塗りレイヤーにしたり、べた塗りレイヤーをグラデーションレイヤーにすることが可能だ。この設定は、トーン化したレイヤーでも、もちろん可能だ。





グラデーションの設定を調整する

グラデーションの形状や繰り返しのパターンは、ツールプロパティパレットで細かく調整できる。グラデーションレイヤーの場合は、グラデーションレイヤーを選択し、「操作」ツールの「オブジェクト」を選ぶと設定できる。

なお、「グラデーション」ツールでグラデーションを作成した場合は、描画後に設定を変更することはできないので、グラデーションを描画する前に設定しておこう。

POINT

グラデーションの種類により、設定項目がサブツール詳細パレットにしか表示されていないものもある。



「グラデーション」ツールのツールプロパティパレット



カラーバー

「操作」ツールの「オブジェクト」のツールプロパティパレット

●カラーバー

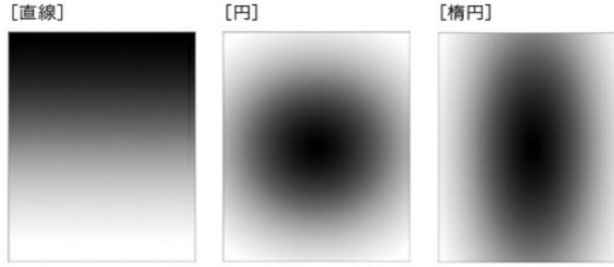
グラデーションのプレビューが表示される。カラーバーをクリックすると、グラデーションの編集画面が開く。この画面でカラーバーの下の空欄をクリックし、「△」のノードを追加して色数を増やしたり、ノードを動かして色の変化を調整する。追加したノードは、上下にドラッグすると削除できる。また、各ノードの色は［色］から選択する。［混合率曲線］にチェックを入れると、選択中のノードと右隣にあるノード間の色の変化をグラフ上のポイントを動かして調整可能。

［グラデーションセット］には、空や効果などのグラデーションも用意されている。グラデーションを選び、［グラデーション設定に適用］をクリックするとカラーバーに表示され、選択したグラデーションが適用される。



●形状

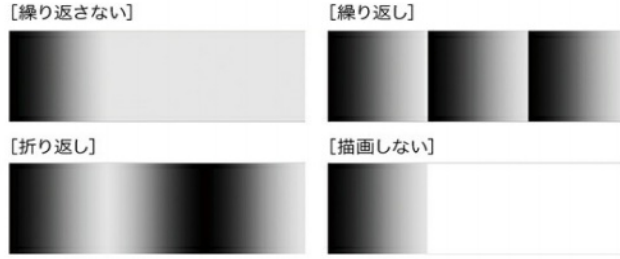
グラデーションの形を［直線］［円］［楕円］の３つから選ぶことができる。



［直線］　［円］　［楕円］

●端の処理

ドラッグ操作した外側のグラデーションをどう描画するかを設定する。［繰り返し］は、同じ向きでグラデーションを繰り返す。［折り返し］は、交互に向きを変えながらグラデーションを繰り返す。



［繰り返さない］　［繰り返し］　［折り返し］　［描画しない］

PART 5

4 塗りをトーンに変える

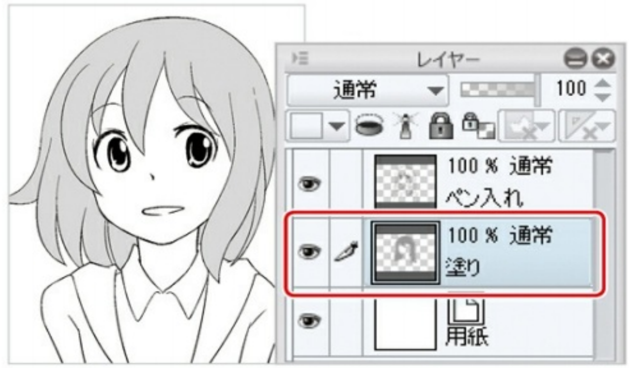
マンガをデジタルで作成する場合は、「白黒２値化」のデータを求められることが多い。グレースケールやカラーで描いた画像を白黒の原稿にするには、画像をトーン化すればよい。

レイヤー上の画像をトーン化する

1 レイヤーパレットでトーン化したいレイヤーを選択する。

POINT

グレースケールやカラーで描かれた画像をトーン化すると、色の濃淡をトーンの線数や濃度で表現できる。べた塗りレイヤーだけでなく、グラデーションレイヤーもトーン化が可能。
また、キャンバスの［基本表現色］が［モノクロ］の場合は、グラデーションレイヤー作成時に自動でトーン化がオンになる。



2 レイヤープロパティパレットで［トーン］をオンにすると、レイヤー内の画像が網点で表示される。

3 レイヤープロパティパレットでトーンの線数や濃度を調整する。



●トーン線数

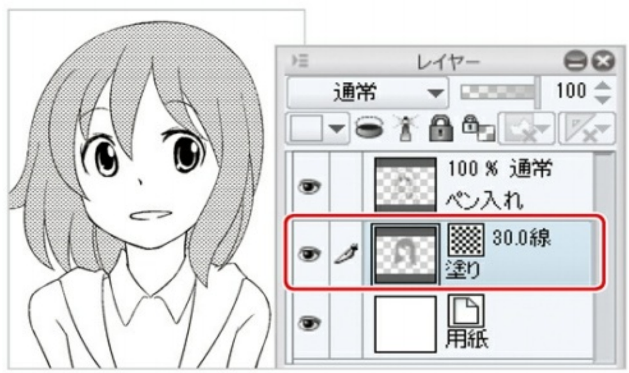
網点の数を設定する。値が大きいほど、網点が小さく細かなトーンになる。
線数は 60 線を基本として増減することが多い。

●濃度

トーンの濃度を指定する方法を設定する。画像の色を基準にトーンの濃度を設定する場合は、［画像の色を使用］を選ぶ。色が濃ければ濃いトーンに、薄ければ薄いトーンになる。［画像の輝度を使用］を選択した場合は、画像の輝度を基準にトーンの濃度が設定される。
また、［レイヤーの不透明度を反映］にチェックを入れると、レイヤーの不透明度が網点の大きさに反映される。

●網の設定

［線］や［ノイズ］などを選択できる。［ノイズ］の場合のみ、［サイズ］と［係数］を設定可能。



［トーン］をオンにすると、髪の塗りのレイヤーがトーン化される

POINT

網点トーンの素材を作成する場合、柄のある素材は［基本表現色］を［グレー］で作成して登録しておくと、モノクロ原稿に貼り付けたときに自動でトーン化される。また、トーン化した画像をラスタライズして登録すると、線数などを変更できない。使いづらい素材になるので注意しよう。→ P.204

トーンの濃度を調整する

カラー画像をそのままトーン化すると、白黒マンガのトーンとしては濃くなりすぎる傾向がある。そんなときは、トーン濃度を調整してみよう。トーン濃度の調整は、レイヤープロパティパレットの［階調化］で行う。

［階調化］をオンにすると、たとえばハイライトが白に、影が黒のベタになるように濃度を調整して、画像にメリハリを付けることができる。

1 レイヤーパレットでトーン濃度を調整するレイヤーを選択する。

2 レイヤープロパティパレットの［濃度］の［階調化］にチェックを入れ、キャンバス上の画像を見ながらスライダーとスライダー上のトーン濃度を調整する。［△］（ノード）を左右に動かして、階調の範囲を調整できる。また、トーン濃度の値をクリックし、濃度を入力できる。→ P.147



元画像



［階調化］オフ



階調化をしないと、メリハリのない画像になる

［階調化］オン



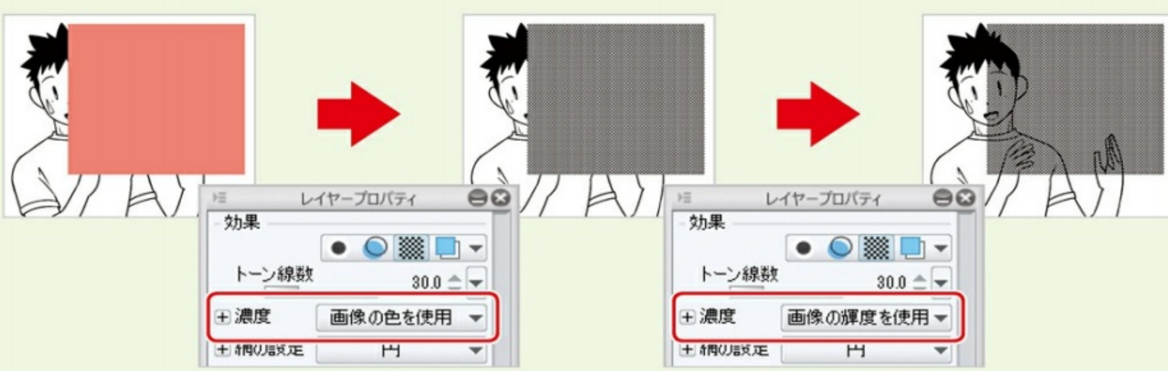
パーツごとにレイヤー分けし、それぞれのレイヤーを階調化する

Column

濃度の設定を変更して透けるトーンにする

［不透明度］が 100 で塗られたグレーやカラーの画像は、下のレイヤーの画像を隠してしまう。トーン化し、網点トーンなどに変更した後もそれは同じだ。

画像をトーン化したときに下のレイヤーが透けるようにするには、レイヤープロパティパレットの［濃度］で［画像の輝度を使用］を選択すればよい。網点の白部分が透明化して下のレイヤーが透けるようになる。



［画像の色を使用］
不透明度が 100 であれば、下のレイヤーが透けない

［画像の輝度を使用］
下のレイヤーが透ける

PART 5

5 選択範囲にトーンを貼る

白黒マンガ原稿ではグレー（薄墨）を使うことができないため、トーンで濃淡を表現している。トーンを貼る / 削る作業をデジタルで行う。

1 トーンを貼り付ける範囲を設定する。
クイックマスクを利用すると塗り漏れなどが確認しやすく便利だ。クイックマスクから選択範囲を作るには、再度、選択範囲メニュー→“クイックマスク”を選べばよい。→ P.65



クイックマスクで描画された選択範囲は赤色で表示される

2 選択範囲の下に表示される選択範囲ランチャーの［新規トーン］をクリック、またはレイヤーメニュー→“新規レイヤー”→“トーン”を選ぶ。



［新規トーン］



3 簡易トーン設定画面でトーンを設定する。
多くのトーンメーカーから出されている 61 番トーンは、［線数］を「60」、［濃度］を「10%」、［種類］を［円］に設定したものに相当する。
また、万線トーンにするには、［種類］で［線］を、砂目トーンの場合は、［ノイズ］を選択すればよい。



4 ［OK］ボタンをクリックすると、トーン化されたべた塗りレイヤーが作成され、選択範囲にトーンが貼り付けられる。



POINT

貼り付けたトーンは貼り足したり、トーン削りを行うことができる。→ P.145

Column

トーン領域を表示する

トーンは柄によって空白があり、どこまで貼られているか確認しづらいことがある。表示メニュー→“トーン領域表示”→“選択中のトーンの領域を表示”または“すべてのトーンの領域を表示”をオンにすると、貼り付けた領域を可視化できる。トーン削り / 貼り足しなどのときにも役に立つ機能だ。

なお、トーン領域を表示時の［領域表示色］は、レイヤープロパティパレットで変更できる。

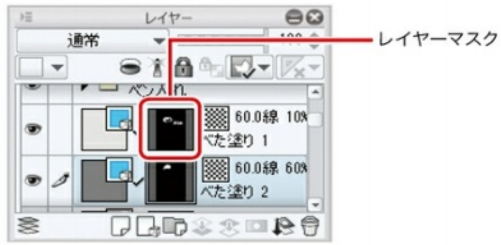


PART 5

6 貼り付けたトーンを削る / 貼り足す

トーンは単純に貼るだけではなく、カケアミのように削って疑似的にぼかしを入れたりできる。トーンの貼り付け範囲の修正は、レイヤーマスクが選択されている状態で行う。

1 レイヤーパレットで編集したいトーンレイヤーを選択し、レイヤーマスクをクリックしてアクティブにする。



2 「デコレーション」ツールの「カケアミ･砂目」グループから「カケアミ（トーン削り用）」または「エアブラシ」ツールの「トーン削り」を選ぶ。
それぞれ、ニュアンスの違うトーン削りができるので試してみよう。





POINT

トーンを消すには、「消しゴム」ツールの「硬め」や「ざっくり」を使う。また、「ペン」ツールや「筆」ツールを使って透明色で描画してもよい。

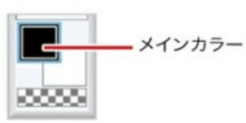
3 ［透明色］を選択し、トーンのフチに沿ってブラシを動かす。ブラシサイズなどを調整してぼかしていこう。

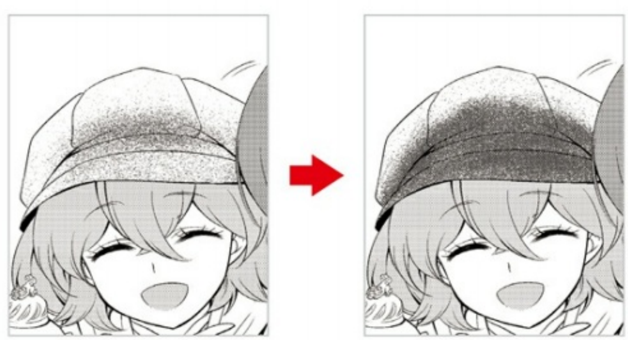

［透明色］


「デコレーション」ツールの「カケアミ（トーン削り用）」を使用


「エアブラシ」ツールの「トーン削り」を使用

4 トーンを貼り足す場合は、［メインカラー］を選択し、貼り足したい部分に描画する。「ペン」ツールの「マーカー」グループの「べた塗りペン」を使うと、ぼかさずに貼り足すことができる。このとき、［不透明度］は「100」にしておくこと。





POINT

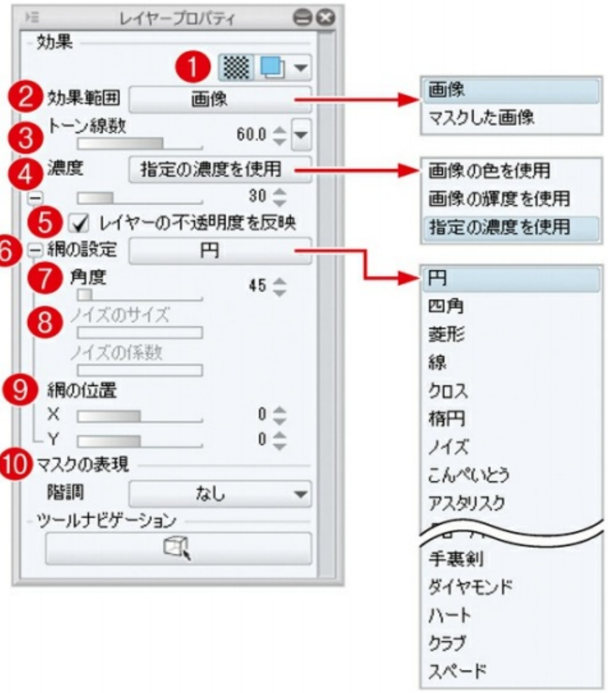
白黒マンガ原稿で利用するトーンでは、削りや貼り足しするときにアンチエイリアスは使用しないこと。あらかじめキャンバスやレイヤーの［基本表現色］や［表現色］を［モノクロ］にしたり、レイヤープロパティパレットで［マスクの表現］の［階調］を［なし］に設定しておくとトラブルが起こりにくくなる。

7 貼り付けたトーンの設定を変更する

貼り付けたトーンは、後から濃度やパターンを変更できる。まずはトーンを仮で貼り、後で修正して原稿全体のバランスを取ることもできる。

トーンレイヤーの設定を変更する

トーンの設定は、トーンを貼り付けたレイヤーを選択し、レイヤープロパティパレットで変更する。



❶ **効果：**［トーン］をオンにすると、選択しているレイヤー上の画像がトーン化される。

❷ **効果範囲：**レイヤーマスクのあるレイヤーのトーン化する範囲を設定する。

［画像］
レイヤー上の画像がすべてトーン化される。

［マスクした画像］
レイヤー上の画像にレイヤーマスクを反映した状態でトーン化される。

❸ **トーン線数：**トーンの柄の間隔を設定する。値が大きいほどドットが小さくなる。

❹ **濃度：**トーンの濃度を設定する。

［画像の色を使用］
レイヤー（べた塗りレイヤー）に描かれている色がトーンの濃度になる。下位レイヤーが透けない。

［画像の輝度を使用］
レイヤー（べた塗りレイヤー）に描かれている色の明るさがトーンの濃度になる。下位レイヤーが透ける。

［指定の濃度を使用］
濃度を数値（%）で指定する。下位レイヤーが透ける。簡易トーン設定で貼ったレイヤーは、初期設定では［指定の濃度を使用］が選択されている。

❺ **レイヤーの不透明度を反映：**チェックを入れるとレイヤーの［不透明度］を下げてトーンの濃度を薄くした場合に、実データとして印刷や出力ができる。

❻ **網の設定：**網のパターンを選択する。網点トーンは［円］、万線トーンは［線］、砂目トーンは［ノイズ］を選ぶ。

❼ **角度：**網の並ぶ角度を調整する。

❽ ***ノイズのサイズ / 係数（ノイズ選択時のみ）：***［網の設定］でノイズ選択時のみ、ノイズのパターンを調整する。

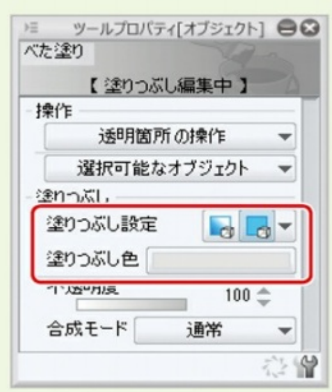
❾ **網の位置：**同じトーンを重ねた場合に、トーンの網点を微妙にずらすことができる。

❿ **マスクの表現：**白黒マンガ原稿では、トーンを貼ったり削ったりする際にアンチエイリアスを使ってはいけない。［階調］を［なし］に設定しておけば、トラブルを未然に防ぐことができる。

Column

トーンレイヤーとは

トーンレイヤーは、べた塗りレイヤーに「線数」「濃度」「種類」などの「トーン化」の設定が付加されたレイヤーだ。「オブジェクト」のツールプロパティパレットで［塗りつぶし色］や［塗りつぶし設定］などを変更できる。［塗りつぶし設定］で、［グラデーション］を選択してトーンをグラデーションに変更することが可能。→ P.140



画像のあるレイヤーをトーン化した場合の設定を変更する（階調化）

　グレースケールやカラーで描かれた画像をトーン化した場合は、ツールプロパティパレットの［濃度］で［階調化］を設定できる。

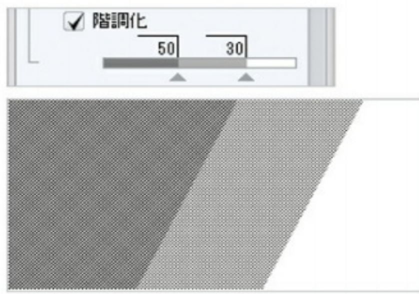
　［階調化］がオフの場合は、グラデーションの画像はトーン化してもグラデーションのままだが、［階調化］にチェックを入れると、グラデーションの濃淡が段階的に変化する。

　階調を調整するには、スライダーの上の数値をクリックしてトーンの濃度（%）を設定し、スライダーの下の「▲」（ノード）を動かして階調の範囲を濃度ごとに調整する。何もない場所でクリックするとノードを追加できる。また、ノードを欄外にドラッグすると削除できる。

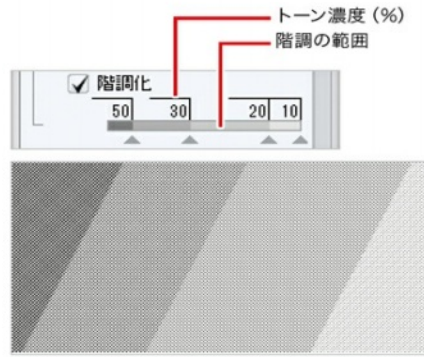




［階調化］がオフの場合



3 段階の階調を設定した場合



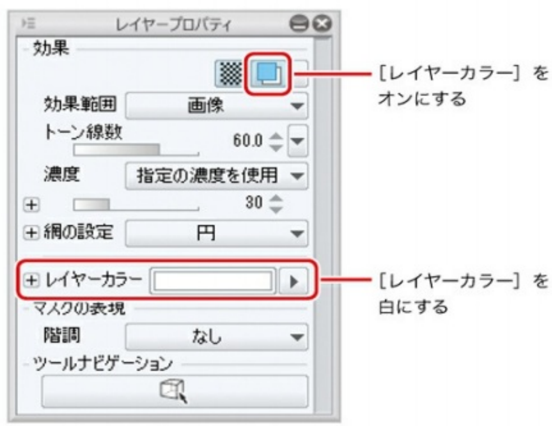
4 段階の階調を設定した場合

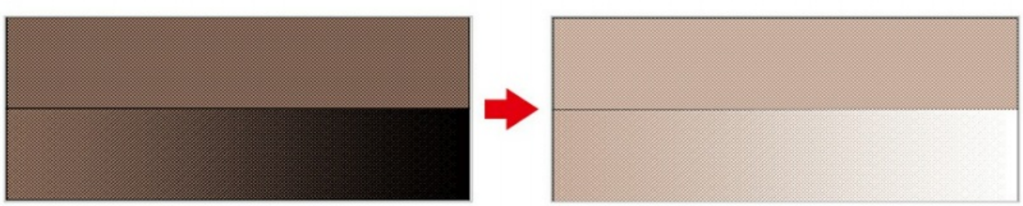
ホワイトトーンに変更する

　ホワイトトーンにするには、［レイヤーカラー］を利用する。黒の単色のトーンレイヤーを選択したら、レイヤープロパティパレットの［効果］で［レイヤーカラー］をオンにして、［レイヤーカラー］を白に設定すればよい。網点などの黒い部分が白に変更される。

　このとき、［濃度］は［指定の濃度を使用］か［画像の輝度を使用］でなければ、ホワイトトーンとして設定できないので注意しよう。

　また、ラスターレイヤーなどに白で塗りつぶしをして、レイヤーの［不透明度］を下げてトーン化してもホワイトトーンを作れる。このとき、［濃度］は［画像の色を使用］に設定し、［レイヤーの不透明度を反映］にチェックを入れておくこと。白のグラデーションにする場合は［グラデーション］の［描画色から透明色］でグラデーションを作成すればよい。





※作例は、表示内容を見やすくするため、背景に茶色を設定している

8 トーンを重ねて貼る

同じ網点のトーンを重ねて貼り、少しだけずらすとトーンの濃度が擬似的に濃くなる。ここでは、トーンを重ねて貼り、トーンのパターンだけを移動させる方法を紹介しよう。

1 それぞれのレイヤーにトーンを貼る。





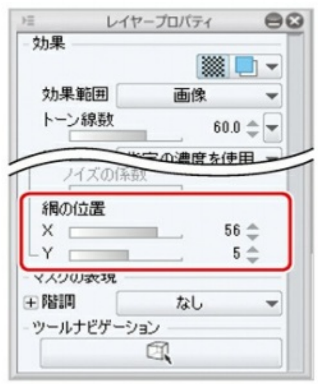
POINT

トーンを重ね貼りするときは、トーンの線数および角度を同じにしておくと、モアレが発生しにくい。

2 レイヤーパレットで移動したいトーンのあるレイヤーを選択し、トーンを移動する。

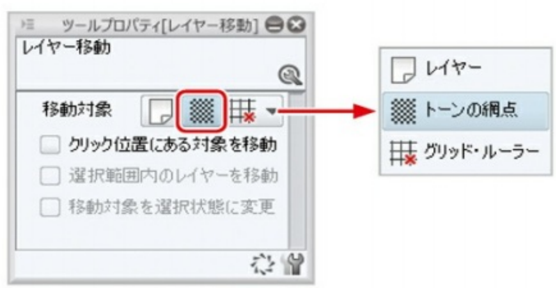
●レイヤープロパティパレットを使う

レイヤープロパティパレットの［網の位置］の［X］と［Y］の数値を調整して網点の位置をずらす。



●「レイヤー移動」ツールを使う

「レイヤー移動」ツールのツールプロパティパレットで［移動対象］を［トーンの網点］に設定し、キャンバス上をドラッグする。



POINT

トーンを重ねて貼ると、キャンバス上では濃くなったように見えているが、実際には網点の位置が完全に重なっているため、そのまま書き出しても重ね貼りは反映されない。そのため、重ねたトーンはずらしておく必要がある。

POINT

「レイヤー移動」ツールで［移動対象］を［レイヤー］に設定すると、レイヤーマスクまたはレイヤーの画像そのものが移動する。網点をずらすのか、貼ったトーンの位置を変えるのかで［移動対象］を選択しよう。



重ねたトーンをずらすと、重なった部分の濃度が濃くなったのがわかる

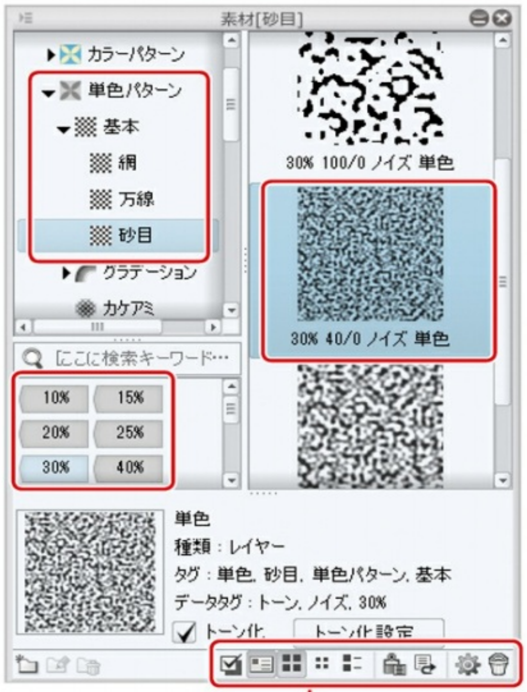
PART 5

9 素材のトーンを利用する

素材パレットには、モノクロのトーンも登録されている。素材パレット一覧の表示方法を詳細表示に切り替えると、トーンの詳細が一覧できる。内容を確認しながらトーンを貼る方法も便利だ。

1 素材を貼り付ける選択範囲を作成する。→ P.62

2 素材パレットの［単色パターン］の［基本］でトーンを選択し、キャンバス上にドラッグ＆ドロップすると、選択範囲にトーンが貼り付けられる。同時にトーンレイヤーが作成される。
素材パレット下部の［素材の貼り付け］をクリックしても素材を貼り付けられる。



POINT

トーンの線数や濃度は検索タグをクリックして検索することができる。簡単に目的の素材を見つけられるので活用したい。また、素材パレットの詳細情報で貼り付ける素材の［トーン化］にチェックが入っていると、後で線数や濃度などを変更することが可能。また、［トーン化設定］ボタンをクリックすると、簡易トーン設定画面でトーンを調整することもできる。ただし、ここで設定を変更すると、素材パレットにある素材が書き換えられてしまうので注意が必要だ。



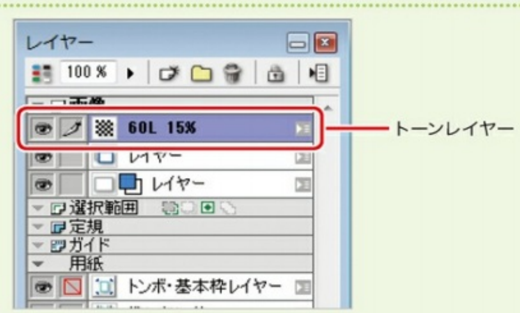


3 別なトーンに貼り替える場合は、トーンを貼ったレイヤーを選択し、他のトーン素材を選択後、素材パレットの［素材の貼り替え］をクリックする。

Column

ComicStudio のトーンレイヤーとの違い

ComicStudio にもトーンレイヤーはあったが、CLIP STUDIO PAINT のようにレイヤーマスクのサムネイルは表示されない。しかし、実は ComicStudio でもトーンの貼り足し / 削りをするときは、レイヤーマスクに当たる部分を描画 / 消去していたのだ。つまり、レイヤーパレットでレイヤーマスクを確認できるかどうかの違いというわけだ。見た目は変わっても使い方は基本的に同じだ。



10 素材の図柄パターンを利用する

素材パレットには、柄の付いた素材も用意されている。トーンと同じように利用できるが、網点トーンなどとは少ししくみが違っているので覚えておこう。

素材を貼り付ける

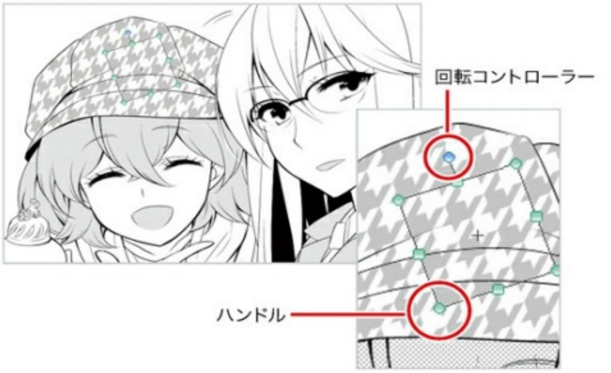
1 素材を貼り付ける選択範囲を作成する。→ P.62



2 素材パレットの［カラーパターン］あるいは［単色パターン］の［柄］で素材を選択し、キャンバス上、あるいはレイヤーパレット上にドラッグ＆ドロップすると、選択範囲に素材が貼り付けられる。
素材パレット下部の［素材の貼り付け］をクリックしても素材を貼り付けられる。

POINT

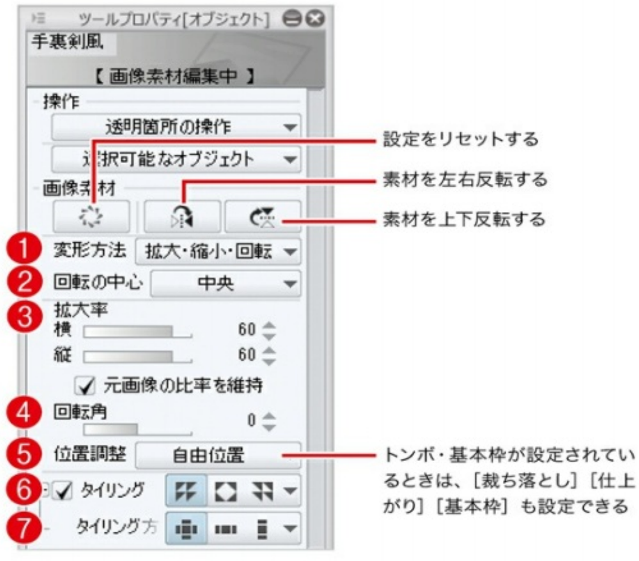
素材を貼り付けると「画像素材レイヤー」が作成される([漫画素材][3D]を除く)。画像素材レイヤーは、レイヤーマスクを利用して、画像の必要な部分を使う。したがって、画像素材レイヤーに直接、描画や補正はできない。必ず選択範囲を作ってから貼り付けよう。



3 貼り付けられた素材のハンドルをドラッグして拡大・縮小し、回転コントローラーをドラッグして回転する。
「操作」ツールの「オブジェクト」で、［透明箇所の操作］が［枠内なら透明でも移動］にチェックが入っていると、画像の透明部分をドラッグして移動できる。

4 「操作」ツールの「オブジェクト」のツールプロパティパレットでパターンの設定を行う。

❶**変形方法：**［拡大・縮小・回転］または［自由変形］から選択する。［自由変形］ではパースに合わせて柄を変形することもできる。
❷**回転の中心：**柄の回転の中心点を調整する。
❸**拡大率：**柄の大きさを数値で設定する。［元画像の比率を維持］にチェックを入れると、縦横比を維持したまま拡大・縮小できる。
❹**回転角：**柄の向きを数値で設定する。
❺**位置調整：**［キャンバス］を選ぶと素材をキャンバスいっぱいの大きさにできる。
❻**タイリング：**素材の繰り返し方法を設定する。［繰り返し］［折り返し］［裏返し］を選択できる。
❼**タイリング方向：**柄が並ぶ方向を設定する。［上下左右］［左右のみ］［上下のみ］を選択できる。



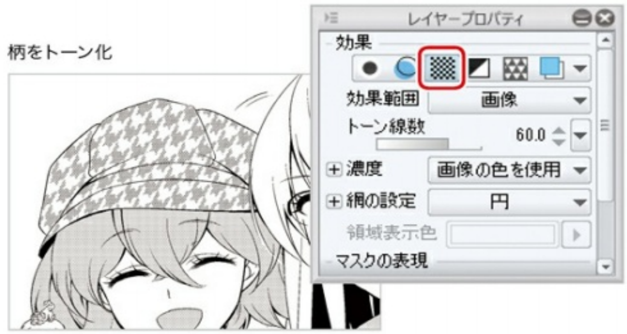
素材を 2 値化する

柄のパターンをモノクロ原稿で利用できるようにするには、素材をトーン化するか、減色表示をして 2 値化する必要がある。柄を扱うような場合は、[トーン] か [減色表示] が使いやすい。ただし、[基本表現色] が [モノクロ] の原稿にカラーやグレーで作成された素材を貼り付けると、自動的にトーン化される。

●トーン化する

レイヤープロパティパレットの [効果] で [トーン] をオンにする。トーン化の設定は、他のトーンの場合と同じだ。→ P.142

柄をトーン化



●減色表示する

レイヤープロパティパレットの [効果] で [減色表示] をオンにし、[表現色] で [モノクロ] を選択する。貼り付けた素材が自動的にトーン化された場合は、[トーン] をオフにしておこう。次に、[アルファの閾値] のスライダーを動かして、黒、白、透明に振り分ける不透明度の基準値を設定する。値が大きいほど不透明になる。

減色表示する



POINT

カラーパターンの素材を貼り付けた場合は、レイヤープロパティパレットの [表現色] で [色の閾値] を調整する。[色の閾値] では、どれくらいの濃さのグレーまでを黒に変換するかを調整できる。

Column

素材の質感を出す

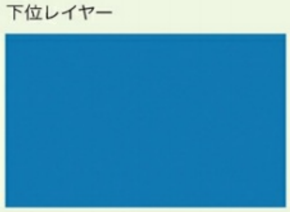
素材の質感を出したいときは、レイヤープロパティパレットの [質感合成] をオンにするとよい。[強さ] のスライダーで質感の強さを調整できる。質感合成は [質感合成] をオンにしているレイヤーから下の画像に対して、質感が合成される。レイヤーフォルダーの上部に作成すればフォルダー内にのみ質感を合成することが可能だ。なお、質感合成は、画像素材レイヤーにだけ使える機能だ。

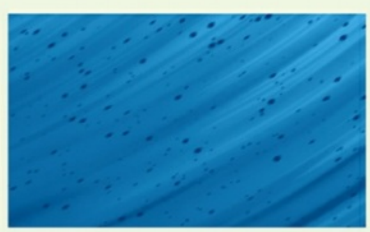


上位レイヤー



下位レイヤー





[強さ] 100



[強さ] 600

11 デコレーションブラシで描く

「デコレーション」ツールを使うと、アナログでは表現の難しい草木や服飾、罫線などの繰り返しパターンなどを描くことができる。ワンポイントで模様を付けたり、背景効果で演出したりと使い道もさまざまだ。

1 「デコレーション」ツールでサブツールグループを選び、ブラシを選ぶ。





2 ブラシのサイズと色を選んで描画する。
単色で登録されているパターンは色を変更できるが、カラーで登録されているパターンは変更できない。ツールプロパティパレットの上部に表示されるプレビューで色が変更できるか確認しよう。
なお、落ち葉や草など、メインカラーとサブカラーの色を反映して描画できるものもある。



単色で登録されているパターン（色を変更できる）



カラーで登録されているパターン（色を変更できない）

［効果・演出］の［星 A］



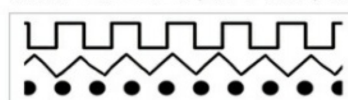
［模様］の［ツタ］



［草木］の［落ち葉］



［罫線］の［デコボコ］/［ギザギザ］/［点線］



POINT

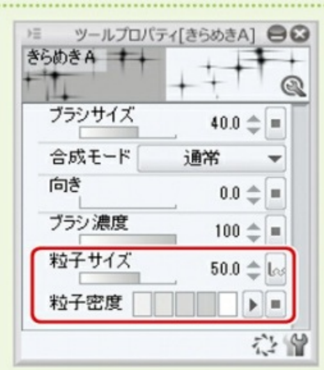
「デコレーション」ツールをモノクロ原稿で使う場合は注意が必要だ。たとえば、［星 A］のようにグレースケールで表現されているブラシや［桜花弁］のようにカラーのブラシをモノクロ原稿で使用すると、2 値化された模様になってしまう。一方、［落ち葉］［樹木］などのように線画が基調のブラシは、モノクロ原稿にも適している。使用するブラシの特性を見極めて利用するようにしたい。

Column

パターンのサイズを変更する

ツールプロパティパレットに［粒子サイズ］が表示されているブラシは、パターンそのもののサイズを変更できる。［ブラシサイズ］を変更しても、散布範囲が広がるだけなので覚えておこう。また、［粒子密度］では、描画されるパターンの数を調整できる。

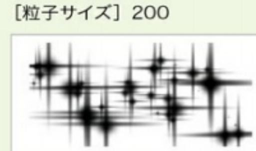
サブツール詳細パレットで、より細かな設定が可能。各項目の上にマウスカーソルを移動すると、このパラメーターで操作する内容の説明が表示されるので、チェックしてみよう。→ P.192



［粒子サイズ］100



［粒子サイズ］200



PART 6 カラー原稿を描く

PART6 では、カラー原稿の塗りに関する機能を中心に紹介する。
カラー系パレットの使い方、筆の選び方、合成モードの種類、色調補正、フィルターを使った画像の加工など、モノクロマンガとはまた違った知識が必要だ。カラーの扱いにも慣れておこう。



PART 6

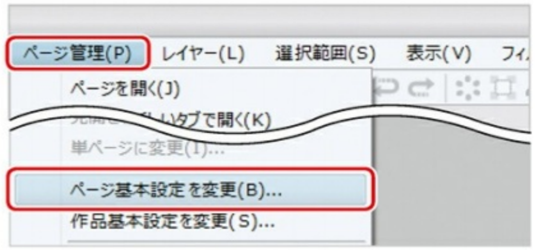
1 モノクロページをカラー用にする

モノクロの作品ファイルの一部をカラー原稿用に再設定することができる。カラー原稿にするには、解像度をカラー用（350dpi/300dpi が一般的）にし、レイヤーの基本表現色を「カラー」にすることが必要だ。

1 作品ファイルを開き、ページ管理ウィンドウでカラーにしたいページを選ぶ。



2 ページ管理メニュー→“ページ基本設定を変更”を選ぶ。



POINT

表紙をカラーにしたい場合は、ページ管理メニュー→“作品基本設定を変更”で設定する。→ P.45
ただし、背幅を設定した見開きの表紙を作成したい場合は、ファイルメニュー→“新規”を選び、[作品の用途］の［コミック］で新規作成すること。→ P.41

3 表示された画面で、[解像度］の［▼］をクリックし、[300dpi］または［350dpi］を選ぶ。カラー用の原稿の解像度は、350dpi もしくは 300dpi が一般的だ。



4 次に［基本表現色］の［▼］をクリックし、[カラー］を選ぶ。

5 [OK］ボタンをクリックすると、確認のメッセージが表示される。
原稿用紙の解像度を変更すると取り消しはできないので、よく確認してから［OK］ボタンをクリックしよう。



POINT

描画済みの原稿の解像度を変更する場合は、ファイルメニュー→“別名で保存”を利用して、元の原稿のバックアップをとっておくことをおすすめする。→ P.47

POINT

単ページのコミック用カラー原稿を作成するには、ファイルメニュー→“新規”を選び、新規画面の［作品の用途］で［コミック］を選択して仕上がりサイズや解像度、基本表現色などを設定する。→ P.39

Column

カラーイラスト用のキャンバスを作る

ファイルメニュー→“新規”を選び、新規画面の［作品の用途］で［イラスト］を選び、[幅］［高さ］［解像度］［基本表現色］を指定する。印刷用のカラーイラストであれば、300 ～ 350dpi、Web 用のイラストであれば、72dpi を目安にするとよいだろう。



PART 6

2 カラー系パレットで色を設定する

CLIP STUDIO PAINT には、色を選択するためのツールが豊富に用意されている。カラー系パレットのタブをクリックしてカラーパレットを切り替える。思いのままの色で描くための使い分けを覚えよう。

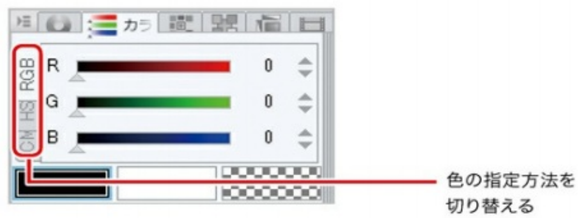
カラーサークルパレットで色を選ぶ

赤、橙、黄色といった色相をカラーサークルで表示。赤を 0° としたドラッグ操作で色相を設定し、中央の色空間で色をクリックして描画色を設定する。直感的に操作できるのが特徴。[色空間] をクリックすると、HSV（色相（H）彩度（S）明度（V））と HLS（色相（H）輝度（L）彩度（S））を切り替えられる。



カラースライダーパレットで色を選ぶ

左側のリブで「RGB」「HSV/HLS」「CMYK」から色の指定方法を選び、スライダーを動かして描画色を設定する。直接カラーチャートの数値を入力することもできる。RGB は R（赤）G（緑）B（青）で、CMYK は、C（シアン）M（マゼンタ）Y（イエロー）K（黒）で設定する。



カラーセットパレットで色を選ぶ

登録されている色の一覧から、使いたい色をクリックして選ぶことができる。「標準カラーセット」の他、「ビビッドトーン」や「ライトトーン」なども用意されており、イラストのイメージに合わせて選択しておくと、目的の色を見つけやすくなる。



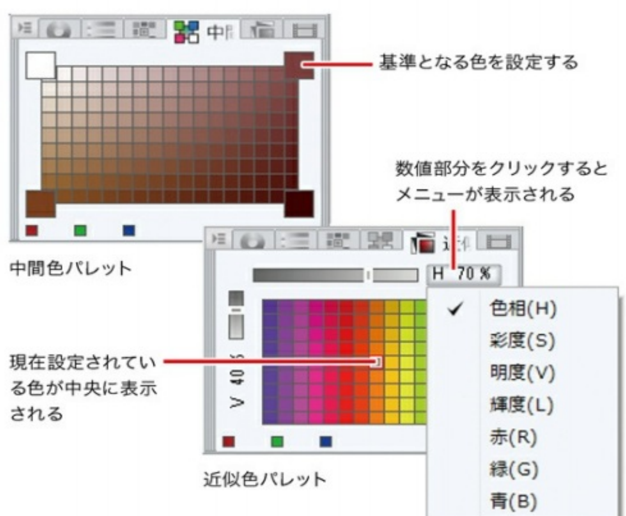
中間色 / 近似色を選ぶ

●中間色パレットで色を選ぶ

四隅のタイルに基準となる色を設定すると、設定した色と色の中間色が表示される。目的の色を一覧でクリックして選択しよう。
影やハイライトの色選びに活躍するパレットだ。

●近似色パレットで色を選ぶ

現在設定されている描画色の近似色が表示される。パレットの縦横のスライダーに、それぞれ [色相] や [明度] などの属性を設定し、スライダーを動かして色の変化を調整することができる。統一感のある色にしたいときに便利なパレットだ。



中間色パレット

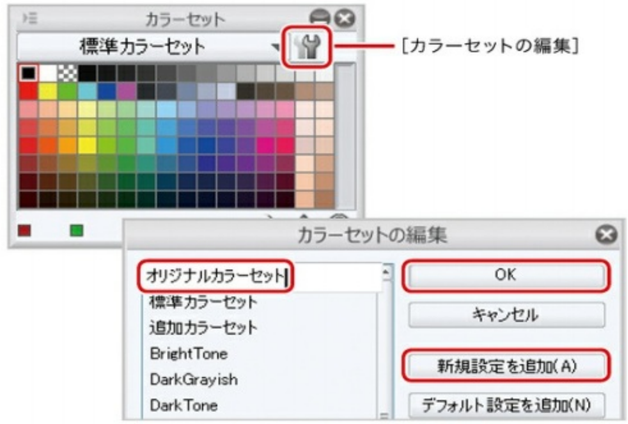
近似色パレット

3 よく使う色を登録する

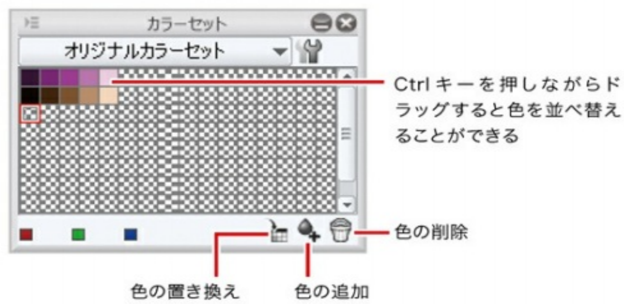
カラーセットパレットには、お気に入りの色やよく使う色を登録しておくことができる。オリジナルのカラーセットを作って、イラストを自分流のカラーで統一しよう。

1 カラーセットパレットの［カラーセットの編集］をクリックしてカラーセットの編集画面を開く。

2 ［新規設定を追加］ボタンをクリックし、カラーセットの名前を入力する。［OK］ボタンをクリックすると新しいカラーセットが作成される。



3 作成されたカラーセットパレットで［色の追加］をクリックすると、描画色が登録される。
また、パレットでカラータイルを選び、［色の置き換え］をクリックすると描画色で置き換わる。



POINT

カラーセットパレットのメニュー表示→"スポイト取得色の自動登録"にチェックを入れておくと、「スポイト」ツールで拾った色を自動的にカラーセットパレットに登録してくれる。大量に色を登録したいときに利用したい機能だ。
また、キャラクターなどの色見本を別ファイルで作成し、サブビューパレットに読み込んで色を取得する方法もある。サブビューパレットの［自動でスポイトに切り替え］をオンにしておくと、サブビューパレット上のみ「スポイト」ツールに切り替わる。

POINT

登録した色は、カラーセットパレットのメニュー表示→"表示方法"→"リスト 小"または"リスト 中"、"リスト 大"のいずれかを選択して、色の名前を設定できる。

Column

カラーヒストリーパレットで以前使った色を選ぶ

いちど使った色は、カラーヒストリーパレットに自動的に追加される。使用した描画色をさかのぼって選択できるため、「スポイト」ツールなどでキャンバス上に描いた色を拾うよりも正確に色を再現できる。

ただし、カラーヒストリーパレットの内容は、再起動するとクリアされてしまう。カラーヒストリーパレットの内容を残しておきたいときは、メニュー表示→"カラーセットパレットに登録"を選ぶと、名前を指定してカラーセットに登録できる。



PART 6

4 描画部分からはみ出さないように塗る

下塗りに影やハイライトなどを重ねて塗るときは、「透明ピクセルをロック」や「下のレイヤーでクリッピング」などの機能を使うと、はみ出しを気にせず塗ることができる。

はみ出さないように塗るための機能

CLIP STUDIO PAINT には、はみ出さないで塗るための機能がふたつ用意されている。ひとつは、[透明ピクセルをロック]。これは選択中のレイヤーの透明部分にはみ出さないで塗ることができる機能だ。これを利用すると別のレイヤーを用意しなくても、はみ出さずに色を重ねて塗ることができる。

もうひとつは、[下のレイヤーでクリッピング] だ。こちらは、下にあるレイヤーの描画範囲の外をマスクしてしまうもの。実データとしてはマスクされている部分（はみ出して描画した部分）にも描画されている。このふたつの機能の違いを理解してうまく使い分けたい。

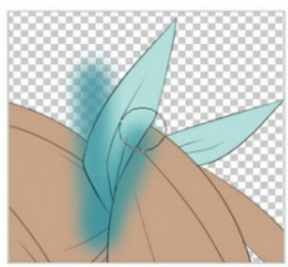
透明部分にはみ出さないように塗る

1 レイヤーパレットで塗りのレイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック] をオンにする。



[透明ピクセルをロック] されたことを示すアイコンが表示される

2 選択中のレイヤーに「筆」ツールや「エアブラシ」ツールなどで描画する。
このとき、選択中のレイヤー（ここでは「リボン」のレイヤー）の透明部分にはみ出さずに色を塗り重ねることができる。



[透明ピクセルをロック] がオフの場合



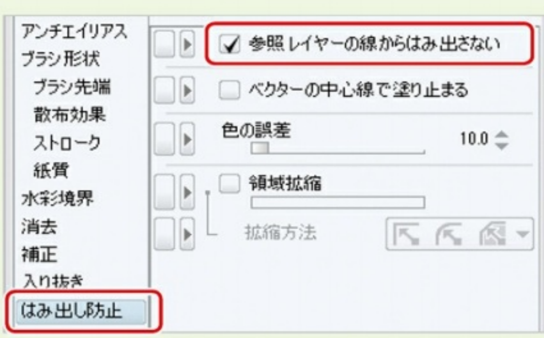
[透明ピクセルをロック] をオンにすると、はみ出さないで塗ることができる

Column

線からはみ出さないようにブラシで塗る

「筆」ツールや「エアブラシ」ツールなどで塗るときは、サブツール詳細パレットの [はみ出し防止] で [参照レイヤーの線からはみ出さない] にチェックを入れておくと、参照レイヤーに設定した線画の線からはみ出さずに描画できる。→ P.135

このとき、ブラシの中心が線を越えてしまうとはみ出してしまうので注意が必要だ。





ブラシの中心が線を越えないようにする



ブラシの中心が線を越えると、はみ出てしまう

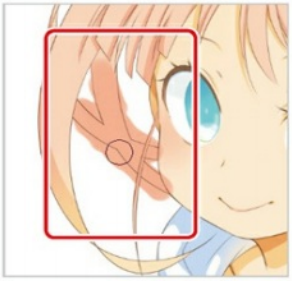
下塗りからはみ出さないように塗る

1. 下地となるレイヤーのすぐ上にレイヤーを作成する。→ P.51

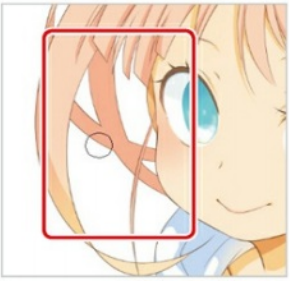
2. レイヤーパレットで作成したレイヤーを選択し、[下のレイヤーでクリッピング] をオンにする。
クリッピングが設定されたレイヤーには、サムネイルの左側に赤いラインが表示される。



3. クリッピングしたレイヤーに「筆」ツールや「エアブラシ」ツールなどで描画する。
下のレイヤーの描画範囲からはみ出さずに色を塗り重ねることができる。



[下のレイヤーでクリッピング] がオフの場合



[下のレイヤーでクリッピング] をオンにすると、はみ出さないで塗ることができる

Column

複数のレイヤーをクリッピングする

複数のレイヤーを重ねてクリッピングすることが可能だ。この場合は、いちばん下のクリッピングを設定したレイヤーの下にあるレイヤーの描画範囲にクリッピングされる。たとえば、髪の下塗りのレイヤーの上に影やハイライトのレイヤーを重ねてクリッピングすると、髪の下塗りのレイヤーの描画範囲からはみ出さずに影やハイライトを塗ることができる。

また、クリッピングはレイヤーフォルダーにも設定できるので、下のレイヤーの色を活かしながら塗りたいときや、クリッピング状態のレイヤーをさらにクリッピングする場合にも便利だ。

ただし、レイヤーフォルダーに合成モードの [通過] を設定すると、クリッピングが無効になるので注意しよう。





※複数のレイヤーを重ねてクリッピングすると、いちばん下のクリッピングを設定したレイヤーの下にあるレイヤーの描画範囲にクリッピングされる。





※クリッピング状態のレイヤーをさらにクリッピングするには、それらをレイヤーフォルダーに格納した上でフォルダーに対してクリッピングを行う。

PART 6

5 「筆」ツールで塗る

CLIP STUDIO PAINT には、水彩、油彩、墨などの多彩な「筆」ツールが用意されている。色を混ぜたり、濃淡を付けたりしながら描画できる。表現によって使い分けよう。

「水彩」グループのブラシ

●不透明水彩
不透明度が高く、下地の色の影響をあまり受けずに塗り延ばすことができる。筆圧によって色の混ざり具合を調整できる。

●透明水彩
透明感のある薄い色で塗り重ねを表現できる。色延びもかなりよい。筆圧を強めにかけて濃い色味を出すことも可能。

●濃い水彩
ブラシのタッチを残しながら濃い色で塗り重ねていくことができる。軽いストロークで描いても、はっきりと描画できる。

●滑らか水彩
デジタルならではの色延びのよい滑らかな描き味が特徴。筆圧を弱くすると、下地の色とスムーズになじませることができる。

●塗り&なじませ
下地の色となじませながら描画できる。→ P.162

●水彩毛筆
かすれたストロークが特徴。毛筆のようなタッチで描画できる。

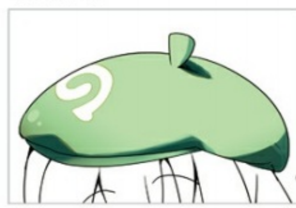
●にじみ縁水彩
目の粗い紙に塗ったように、縁をにじませながら塗ることができる。雲などを描くときに活用できる。

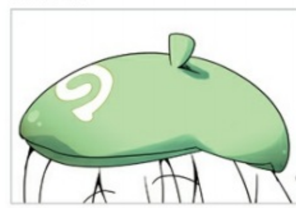
●水多め
ストロークの縁に、水彩境界（絵の具の色がにじんだエッジ）を付けて描画できる。→ P.162

●紙質強調
粗目の紙やキャンバス地など、紙質のテクスチャを付けて描画できる。→ P.162

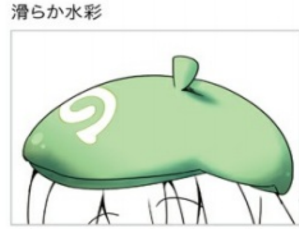


※ アナログ風の水彩塗りで仕上げる場合に適している。着彩するときは、薄い色から丁寧に塗っていこう。

不透明水彩


透明水彩


濃い水彩


滑らか水彩


水彩毛筆


にじみ縁水彩


紙質強調


「油彩」グループのブラシ

●油彩
不透明度が高く、色延びが少ない。下地の色の影響を受けつつ、タッチを残した塗り重ねが可能。

●油彩平筆
油絵の平筆のように、端が平らなストロークで描画できる。色延びがよく、絵の具を厚く延ばすように塗ることができる。濃い色のかすれたタッチも特徴のひとつだ。

●色変化
メインカラーとサブカラーの色を混ぜて、変化を付けながらひとつのストロークで描画できる。筆圧の強弱によって色の混合率が変化する。



※ 絵の具濃度が高く設定されており、色を塗り重ねていくのに向いている。

油彩



油彩平筆



色変化



「墨」グループのブラシ

●ややかすれ
毛筆で描いたような、筆先のかすれたタッチを残したストロークで描くことができる。

●滑らか
「ややかすれ」と同じような描き味だが、墨をたっぷり付けたようなストロークで描くことができる。

●粗め
水分の少ない、かすれた平筆で描いたようなタッチが特徴。筆圧やペンを動かす速さで太さを変化させることができる。

●薄墨
水分をたっぷり含んだ薄い墨で描いたような描き味。[下地混色]や[厚さ][水彩境界]の値を調整でき、また違った雰囲気で描画できる。

●濃い滲み
ブラシの形状が強く滲んだように、はっきりと表現されたストロークで描くことができる。

POINT

「墨」グループの「ややかすれ」や「滑らか」、「粗め」では、毛筆ならではの「はらい」の設定が可能だ。ツールプロパティパレットで[はらい]の値を大きくすると、ペンタブレットからペンを離してもストロークを延ばして描画できる。



※ かすれた感じや、滲んだ感じなどを出すことができる。

ややかすれ



滑らか



粗め



薄墨



濃い滲み



「筆」ツールのブラシで塗る

1 「筆」ツールの「水彩」グループ、「油彩」グループまたは「墨」グループで、ブラシを選ぶ。



2 ツールプロパティパレットで、ブラシの設定を調整する。



❶絵の具量
下地の色と混ざる度合いを設定する。[絵の具量]が少ない（小さい）ほど、下地の色と混ざる度合いが高くなり、[絵の具量]が多くなるほど、描画色の影響が強くなる。[絵の具量]を「100」にして描画色を塗るためのツールにすることもできる。

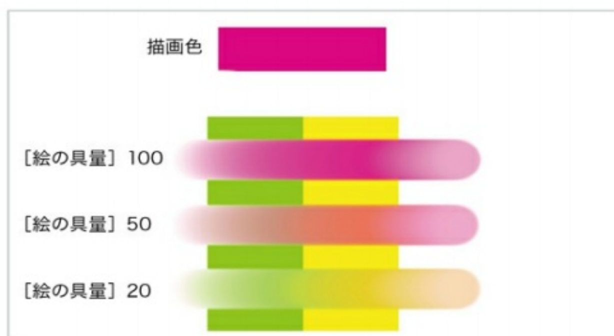
❷絵の具濃度
下に塗られている色の不透明度に対し、描画色の[不透明度]を反映させる度合いを決定している。値が大きいほど濃い色（描画色が強くなる）に、小さいほど薄い色（下に塗られている色が強くなる）になる。

❸色延び
下地の色を延ばす度合いを設定する。値を大きくすると、下地の色と溶け込むまでの長さを長く引き伸ばして塗ることができる。

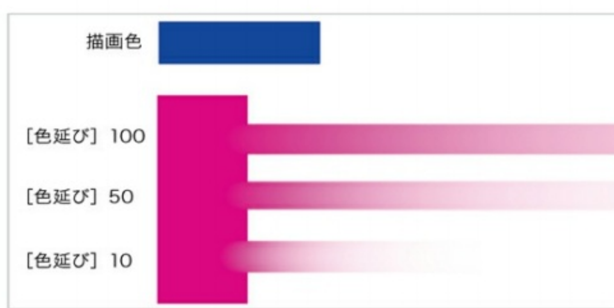
❹硬さ
ブラシの輪郭線のぼかし具合を設定する。値が小さいほどぼかしたタッチになる。→ P.78

❺ブラシ濃度
描画する色の濃度を設定する。値が大きいほど濃くなる。→ P.78

3 ブラシのサイズと色を選んで描画する。



ブラシ：「濃い水彩」[絵の具濃度] 0、[色延び] 10



ブラシ：「濃い水彩」、[絵の具量] 0、[絵の具濃度] 0



ブラシ：「油彩」
[絵の具濃度] 90



ブラシ：「油彩」
[絵の具濃度] 20

POINT

[絵の具量]と[絵の具濃度]の両方をゼロにすると、どんな色で描いても水だけで延ばしたように描画できる。影との境界をぼかしたり、下地の色を混ぜ合わせたりするときに使える。自作のブラシとして登録しておくとよいだろう。→ P.191

Column

水彩境界や質感の設定を調整する

●水彩境界の設定を調整する

「水彩」グループの「水多め」のブラシで描画するとできる水彩境界は、ツールプロパティパレットの［水彩境界］にチェックを入れて幅や明度を調整できる。

また、レイヤープロパティパレットで［効果］の［境界効果］をオンにし、続けて、［境界効果］の［水彩境界］をオンにすると、作業中のレイヤーの描画部分すべてに水彩境界を設定できる。





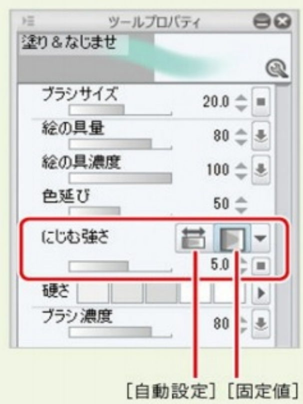
❶ 水彩境界の幅を設定する。
❷ 水彩境界の不透明度を設定する。
❸ 水彩境界を暗くする効果量を設定する。
❹ チェックを入れると、描画後に水彩境界が設定される。
❺ 水彩境界をぼかす量を設定する。


［水彩境界］オフ


［水彩境界］オン

●下地の色とのにじみ具合を調整する

「水彩」グループの「塗り&なじませ」は、滑らかに色をなじませて塗ることのできるブラシだ。下地の色とのにじみ具合は、ツールプロパティパレットの［にじむ強さ］で設定する。［自動設定］の場合は、ブラシサイズに応じて下地の色とのにじませ具合が変化し、ブラシサイズが大きいほど、周囲へのにじみ具合が大きくなる。［固定値］の場合は、ブラシサイズにかかわらず、数値で設定する。




［自動設定］
（ブラシサイズ 100）


［固定値］50
（ブラシサイズ 100）

●紙質の種類や効果の強さを調整する

「紙質強調」のブラシで適用する紙質の種類や効果の強さは、ツールプロパティパレットで変更できる。［紙質］のボタンをクリックすると用紙テクスチャ素材の選択画面が開き、登録されているテクスチャから選択できる。→ P.205

質感を強くしたいときは、［紙質濃度］の値を大きくする。また、適用する紙質画像の［拡大率］を調整することで、粗さを変更できる。

他にも「鉛筆」ツールの「鉛筆」グループにある「粗い鉛筆」や、「パステル」グループの「パステル」や「クレヨン」などにも［紙質］が設定されており、質感を活かした彩色ができる。




粗い鉛筆


クレヨン

PART 6

6 「エアブラシ」ツールで塗る

ブラシのタッチを感じさせない柔らかな塗りを表現するなら、「エアブラシ」ツールを使おう。ツールプロパティの設定次第で、ぼかし具合や粒子の状態を変化させることができる。

1 「エアブラシ」ツールでブラシを選ぶ。

●強め
ストロークの最初と最後に多少エッジが残るぼけた線を描画できる。

●柔らか
エッジのぼけた柔らかい表現ができる。色と色の境界をなじませるときにも役立つ。

●スプレー
細かい粒子を吹き付けたように描画できる。

●にじみスプレー
にじんだ粒子を吹き付けたように描画できる。粒子がさまざまなサイズに変化する。

●飛沫
インクを飛び散らしたように描画できる。粒子の大きさや位置がランダムに変化する。



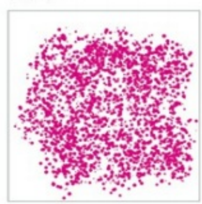
強め



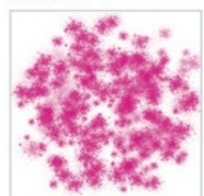
柔らか



スプレー



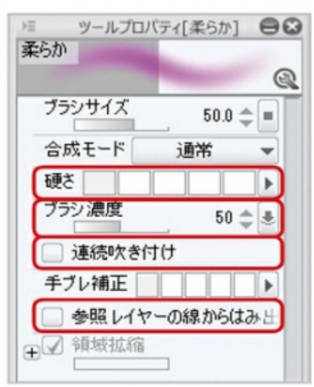
にじみスプレー



飛沫



2 ツールプロパティパレットでブラシを設定する。[硬さ] でぼかし具合を、[ブラシ濃度] で濃さを調整できる。[連続吹き付け] にチェックを入れると、同じ場所にペンを押しつけたときに塗り重ねられる。ゆっくり描画したときに、濃い線が描きやすくなる。
また、[参照レイヤーの線からはみ出さない] にチェックを入れると、参照レイヤーに設定した線画からはみ出さずに描画できる。→ P.157





POINT

「スプレー」や「飛沫」などのブラシは、[粒子サイズ] [粒子密度] [散布偏向] で粒子の散らばり具合を設定できる。粒子ひとつひとつの大きさを調整したり、1回で描画する粒子の数を調整したり、粒子を中心に寄せる度合いを調整する。粒子をムラなく散布させたいときは [散布偏向] の値を小さくしておこう。

3 ブラシのサイズと色を選んで描画する。

POINT

「エアブラシ」ツールの「ハイライト」と「影」には、それぞれ [加算] [焼き込み (リニア)] の合成モードが設定されており、柔らかなハイライトや影を表現できる。→ P.167　また「トーン削り」は粗いトーン削りのような効果を表現できる。→ P.145

7 色を混ぜる

キャンバス上の色をぼかしたり、色と色を指でなじませるように延ばすときには、「色混ぜ」ツールが活躍する。塗りムラを直したり、色を混ぜ合わせてグラデーションを作ることもできる。

1 「色混ぜ」ツールでブラシを選ぶ。





●色混ぜ
すでに塗られている色と色を混ぜ合わせてぼかす。ボケ足が強いので、ストローク感を出さずに延ばしながら混ぜ合わせることが可能。

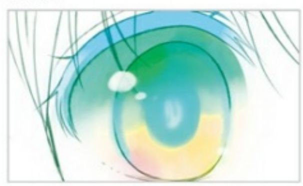
●ぼかし
キャンバス上の色をにじませるようにぼかす。にじむ強さを調整可能。色を延ばさずにぼかせるので、色の境界を均等にぼかす場合などに活用できる。

●指先
塗られている色を指先で、絵の具をひっぱるように延ばしてなじませる。

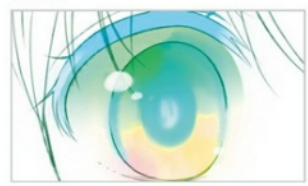
●繊維にじみ
紙の繊維に、にじませたような質感を加えて色を混ぜる。

●水彩なじませ
水を含んだ絵筆で、延ばすようになじませる。延ばしたときに筆ではらったようなブラシタッチが残る。

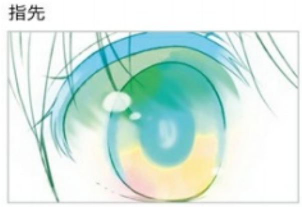
色混ぜ



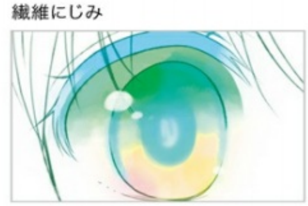
ぼかし



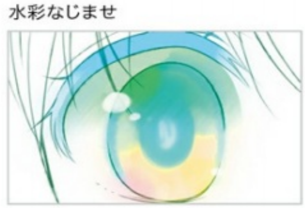
指先



繊維にじみ

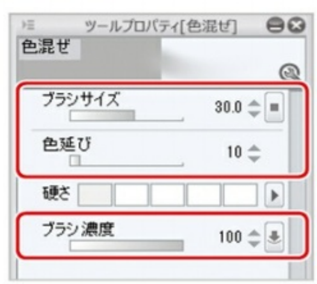


水彩なじませ



POINT
「色混ぜ」ツールの「コピースタンプ」を使うと、画像の一部を選択し、離れた場所や別のレイヤーにペンで描くようにドラッグして画像を転写できる。キャンバス上で Alt キーを押しながらクリックすると参照元を設定できる。

2 ブラシのサイズを選んで描画する。



POINT
滑らかにぼかしたいときは、[ブラシサイズ] をできるだけ大きめにし、[ブラシ濃度] は低めにするとよいだろう。[色延び] は、値を高くしすぎない方が使いやすい。なお、「色混ぜ」ツールでぼかすときは、編集中のレイヤーの [透明ピクセルをロック] しておくと塗りからはみ出さない。→ P.157
また、画面全体を均一にぼかしたい場合は、フィルターの「ぼかし」を使うとよいだろう。→ P.171

POINT
「色混ぜ」ツールは、キャンバス上の色を混ぜることが目的のツールであり、色を塗ることはできない。また、ベクターレイヤーでは効果がないので注意しよう。

PART 6

8 合成モードで重なるレイヤーを変化させる

合成モードを適用すると、重ねたレイヤーの色を合成して変化させることができる。双方のレイヤーの色によって見え方が変化するので、それぞれの合成モードが持つ特性を理解しておこう。

合成モードの種類

●比較（明 / 暗）
［比較（暗）］は、下のレイヤーと上のレイヤーの色を比較して、暗い方の色を採用して合成する。
反対に［比較（明）］は、明るい方の色を採用して合成する。

●乗算
下のレイヤーの色と選択中のレイヤーの色が乗算合成され、黒に近付くように変化する。合成後は、元の色より暗い色になり、影の表現に多用される。

●焼き込みカラー
下のレイヤーの色を暗くし、コントラストを強くした後に、上のレイヤーの色を合成する。

●焼き込み（リニア）
下のレイヤーを暗くした後で、選択中のレイヤーの色を合成する。［乗算］を強くしたような効果になり、コントラストの強い影を表現できる。

●減算
下のレイヤーと上のレイヤーの色を減算合成する。合成後は、元の色より暗い色になる。

●スクリーン
下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの色を乗算合成する。合成後は、元の色より明るい色になる。

●覆い焼きカラー
下のレイヤーを明るくし、さらにコントラストを弱くする。金属などのテカリを表現するときに使うとよい。

●覆い焼き（発光）
下のレイヤーの色を明るくし、コントラストを弱くする。半透明部分に対して、［覆い焼きカラー］より強い効果が得られる。コントラストが弱い分［加算（発光）］よりも発光感が弱い。



●加算
下のレイヤーの色と選択中のレイヤーの色を足して、明るくした色を作る。

●加算（発光）
下にあるレイヤーに重ねるレイヤーの色を足して、明るくした色を作る。半透明の部分に対して、より強い効果が表れる加算合成だ。

●オーバーレイ
合成すると、明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなる。コントラストと彩度が高くなる。

●ソフトライト
明るい色同士を重ねると［覆い焼きカラー］のように明るく、暗い色同士を重ねると［焼き込み（リニア）］のように暗くなる。

●ハードライト
明るい色同士を重ねると［スクリーン］に近い明るさに、暗い色同士を重ねると［乗算］に近い暗さになる。上に重ねるレイヤーの色が強く表れる。

●差の絶対値
合成する画像の明るさの値の大きい方から小さい方の色を取り除く。同じ画像を重ね合わせると、全体が黒になる。白と合成すると色が反転する。



※画面例の［不透明度］はすべて 100

合成モードを設定する

1. レイヤーパレットでレイヤーを選択し、合成モードを選ぶ。

2. レイヤーパレットで［不透明度］を変更し、合成モードの効果を調整する。



Column

レイヤーフォルダーに合成モードを設定する

合成モードは、レイヤーフォルダーにも設定可能だ。レイヤーフォルダーに合成モードを設定すると、レイヤーフォルダー内の画像（レイヤー）全体に適用される。フォルダー内の個別のレイヤーに合成モードを設定することも可能だ。また、レイヤーフォルダーの合成モードを［通過］にすると、レイヤーフォルダー内の色調補正レイヤーの効果や、レイヤーの合成モードを、そのままフォルダー外のレイヤーにも適用できる。合成モードの［通過］は、レイヤーフォルダーにのみ設定可能。

なお、ファイルメニュー→“環境設定”の［レイヤー・コマ］で［レイヤーフォルダー作成時の合成モードを［通過］にする］にチェックを入れると、フォルダー作成時に合成モードが［通過］に設定される。→ P.185

Column

合成モードで光や影を表現する

別のレイヤーに光や影を描画し、合成モードを設定してイラストに重ねることで、光や影を演出できる。合成モードはどれが正解ということがないので、最適なものを見つけてみよう。

●影を付ける

影の表現には［乗算］や［焼き込み（リニア）］がおすすめだ。［下のレイヤーでクリッピング］を設定しておくと、下地の色からはみ出さずに影を塗ることができる。合成モードを利用すると、下にあるレイヤーの模様や質感を残したまま色を変化させることができるので、柄物の洋服などに影を付ける場合に便利だ。



●ハイライトを入れる

ハイライトは、［スクリーン］［加算］［覆い焼きカラー］などで表現できる。ハイライトを入れるときも、［下のレイヤーでクリッピング］を設定しておこう。



●環境光や空気感を表現する

環境光や空気感は、［スクリーン］［オーバーレイ］［ソフトライト］［ハードライト］などで表現できる。



環境光や空気感などの表現向き　強い光を表現できる　柔らかい光を表現できる　ライトを当てたような表現が可能

●発光感を表現する

金属や宝石など、物体そのものの発光を表現するときは、合成モードの［加算（発光）］や［覆い焼き（発光）］を使ってみよう。普通の塗りだけでは表現の難しい発光感を演出できる。



※ 発光物の周りに放っている光と光源の光を彩度の高い明るい色を選んで、ボケ足の強いブラシで描く。



PART 6

9 色調を補正する

CLIP STUDIO PAINT では、ふたつの方法で色調を補正できる。どちらも同じ種類の補正をかけることができるので、調整する対象によって使い分けるとよいだろう。

CLIP STUDIO PAINT の色調補正

●編集メニュー→“色調補正”で設定する

選択中のレイヤーに直接補正をかける。下地の色や影の色の調整を手軽にできるが、何度も補正を繰り返すと画質が劣化する場合があるので注意しよう。

●レイヤーメニュー→“新規色調補正レイヤー”で設定する

元画像に影響を与えずに補正を行うことができる。また、何度でも補正を調整可能。こちらは、複数のレイヤーおよびレイヤーフォルダーに対して補正をかけることができるので、イラスト全体の色を調整する場合におすすめだ。

色調補正の種類

●階調化

指定した階調に変換する。表示される階調化の画面で階調の段階を数値で指定する。［階調化数］の値が大きいほど、色や明るさの変化を滑らかなグラデーションで表現できる。





●階調の反転

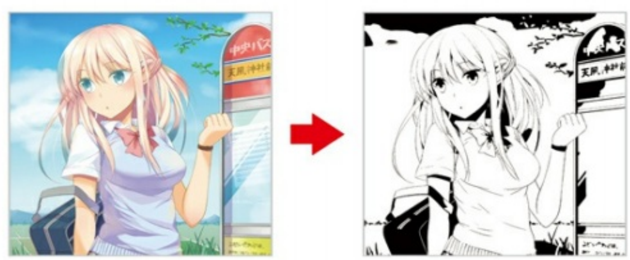
色の階調を反転する。なお、モノクロレイヤーの場合、編集メニュー→“色調補正”からは、“階調の反転”のみ選択が可能。また、ベクターレイヤーの場合は、すべての色調補正が使用できない。



● 2 値化

黒と白の 2 階調に変換する。2 値化の画面で［閾値］を設定して、黒と白のバランスを調整する。［閾値］の値が大きいほど、黒に変換される領域が増える。［透明度を残す］にチェックを入れると、元の透明度が保持される。（編集メニュー→“色調補正”→“2 値化”の場合のみ）





●グラデーションマップ

画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置き換える。グラデーションマップの画面でグラデーションを設定する。カラーバーで色を設定することもグラデーションセットからグラデーションを選択することもできる。→ P.139





●明るさ・コントラスト

明るさとコントラストを調整する。明るさを調整するなら［明るさ］のスライダーを、メリハリを付けるなら［コントラスト］のスライダーを、右方向に動かして値を大きくする。



●色相・彩度・明度

色相、彩度、明度を調整する。色味を変更するには［色相］のスライダーを動かす。あざやかな色にしたいなら［彩度］を、明るい色にしたいなら［明度］の値を大きくする。
なお、［彩度］を下げていくとグレーになり、［明度］を上げていくと白、下げていくと黒に近付いていく。



●レベル補正

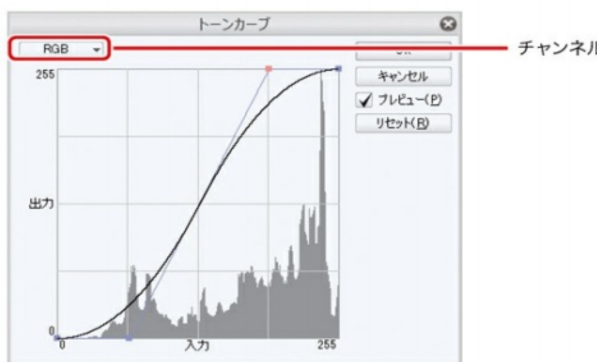
“明るさ・コントラスト”よりも、暗い部分、明るい部分に応じたより細かな設定が可能。ヒストグラムの山が高い部分は、その領域の色が多いことを表しており、横軸の左側が暗い色、真ん中が中間色、右側が明るい色になる。イラストの補正時は、色の分布を確認しながら、ヒストグラムの下にある三角形のコントロールポイントを移動して、明るさやコントラストを調整する。
また、［チャンネル］で［Red］［Green］［Blue］のいずれかを選択すると、赤、緑、青の各色味の色調をそれぞれ変更できる。



※ 明るくするには、中央のグレーの三角形を左方向に、暗くするには右方向に動かす。
※ メリハリを付けるには、左側の黒三角形と右側の白三角形をともに内側に移動してふたつの三角形の幅を狭くする。

●トーンカーブ

トーンカーブのグラフを動かして明るさやコントラストを調整する。曲線で調整するため、レベル補正よりもさらに細かな補正が可能。補正を行うには、グラフをクリックしてコントロールポイントを追加し、ドラッグ操作でコントロールポイントを動かす。追加したコントロールポイントは、画面の外にドラッグすると削除できる。
［レベル補正］と同様に［チャンネル］で色を選択して色調を変更可能。



※ トーンカーブを左上に持ち上げると全体的に明るくなり、右下に下げると全体的に暗くなる。
※ メリハリを付けるには、カーブをＳ字にする。

●カラーバランス

各スライダーを移動して赤、緑、青の各色のバランスを調整する。カラーバランスには［階調のバランス］が用意されており、［シャドウ］を選ぶと暗い部分の色を、［ハイライト］を選ぶと明るい部分の色を調整できる。
なお、階調のバランスを調整する場合は、通常補正による明るさの変化を抑えるために、［輝度を保持］にチェックを入れた状態で行う。



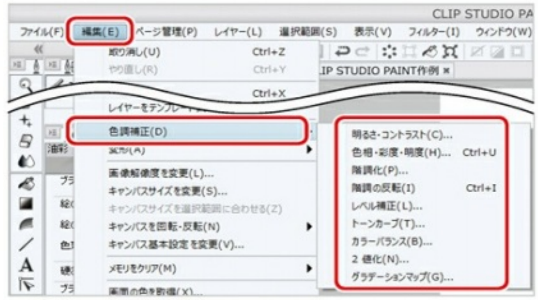
選択中のレイヤーの色調を補正する

1 編集メニュー→“色調補正”で補正内容を選ぶ。

POINT

選択範囲を作成してから、色調補正を行うと選択範囲にのみ補正内容が適用される。

2 表示される画面で補正を行う。
選択中のレイヤーの色調が補正される。



複数のレイヤーの色調をまとめて補正する

1 レイヤーメニュー→“新規色調補正レイヤー”で補正内容を選ぶ。

POINT

選択範囲を作成してから、色調補正レイヤーを作成するとレイヤーマスクが作成され、選択範囲にのみ補正内容が適用される。レイヤーマスクは後から編集することも可能だ。→ P.67



2 表示される画面で補正を行う。
色調が補正され色調補正レイヤーが作成される。



3 補正をやり直す場合は、レイヤーパレットで色調補正レイヤーのサムネイルをダブルクリックする。
色調補正の画面が開くので、設定を変更する。



ダブルクリックすると色調補正の設定画面が開く

レイヤーマスクで色調補正の効果をかける範囲を設定

色調補正レイヤー

POINT

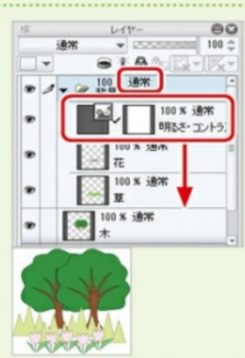
色調補正レイヤーは、元の画像に影響を与えずに補正をかけるため、色調補正レイヤーを非表示にするか削除すれば元の画像に戻すことができる。

Column

色調補正レイヤーの適用範囲

色調補正レイヤーは、作成した色調補正レイヤーよりも下の階層のレイヤーに対して色の調整を行う。一部のレイヤーにだけ効果を適用したい場合は、レイヤーフォルダーにレイヤーを格納し、フォルダーのいちばん上に色調補正レイヤーを作成すれば、効果を限定できる。

ただし、レイヤーフォルダーの合成モードを［通過］にすると、色調補正レイヤーの効果がレイヤーフォルダーより下のレイヤーにも適用される。



フォルダー内の草と花のみ有効



フォルダー以下の木にも有効

PART 6

10 フィルターを使って画像を加工する

フィルター機能を利用すると、画像をアレンジして演出効果を出すことができる。画像をぼかしたり、変形したりとさまざまなフィルターが用意されているので、活用しよう。

フィルターの種類

フィルターメニューからフィルターを選択してラスターレイヤーに描画された画像に効果を適用する。

●ぼかし

色の境界を滑らかにぼかす。“ガウスぼかし”は、ぼかす範囲を数値で指定できる。“放射ぼかし”は、放射状に画像をぼかし、“移動ぼかし”では、指定した方向にぼかす。それぞれ、ぼかす範囲や位置、方向などを設定する。また、“スムージング”はアンチエイリアスを設定し、画像の輪郭を滑らかにする。

●シャープ

“シャープ”や“シャープ（強）”は、色の境界線のコントラストを強くして画像を鮮明にする。“アンシャープマスク”を選ぶと、効果の強さや閾値などのパラメーターを設定できる。

●効果

“モザイク”は画像にモザイク処理をかける。モザイクの画面でブロックの大きさを設定可能。

●変形

画像をさまざまな形に変形させる。魚眼レンズで覗いたような形にしたり、画像をつまんだような形などに変形できる。工夫次第で、トーンや効果などの元になる素材として活用することもできるのでいろいろ試してみよう。

●描画

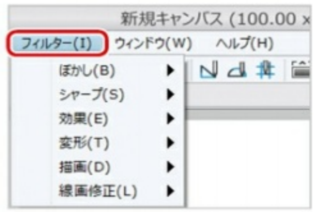
“パーリンノイズ”は、雲や煙のような模様を自動的に作成するフィルターだ。新しくラスターレイヤーを作成し、パーリンノイズの画面で模様の大きさやコントラスト、ぼかし具合などを設定する。フィルターを適用したレイヤーの不透明度や合成モードを変更して、色の塗られた画像の上に置けば、テクスチャとして活用できる。



“パーリンノイズ”を適用



べた塗りした画像に、“パーリンノイズ”を適用したレイヤー（合成モード：オーバーレイ、不透明度：80）を重ねると、雲のようなテクスチャができる

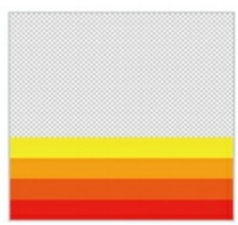




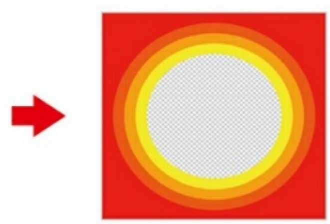
“ガウスぼかし”を適用



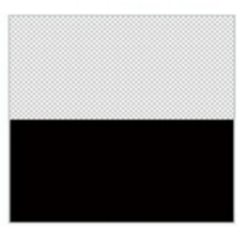
“アンシャープマスク”を適用



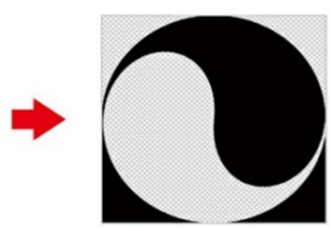
正方形の選択範囲の下半分未満のところに色の帯を作成する



“変形”→“極座標変換”で［変換方式］を［直交座標から極座標］に指定すると、色違いの帯の円を作ることができる



正方形の選択範囲を等分に2色で塗り分ける（ここでは黒と透明）



“変形”→“渦巻き”で［ねじれ］を「275」、［ひっぱり］を「0.1」に設定すると勾玉巴風の模様を作ることができる（［範囲］で［全体に適用］を選択）

POINT

“線画修正”は、ラスターレイヤーに描いた線画を修正するためのフィルターだ。→ P.100

フィルターをかける

1 レイヤーパレットでレイヤーを選択し、フィルターメニューからフィルターの種類を選ぶ。
ここでは、フィルターメニュー→“変形”→“波形”を利用して、画面を揺らす効果を紹介する。

POINT

フィルターは、選択中のレイヤーにのみ適用されるため、イラスト全体にフィルターをかけるには、完成イラストを「表示レイヤーのコピーを結合」で1枚のレイヤーにまとめてから、レイヤー全体にフィルターをかけると、レイヤー構造を残したまま画像を加工できる。→ P.56
また、画像の一部にフィルターをかける場合は、フィルターをかける範囲に選択範囲を作成しよう。



波形の画面で［波長］や［振幅］を設定する
［領域外の処理］で［巻き戻す］を選択すると画面の反対側に画像が回り込んでしまうので、［端の色を繰り返し埋める］を選択すること

2 フィルターの設定画面でフィルターに関する設定を行い、［OK］ボタンをクリックする。
選択中のレイヤー、または選択範囲にフィルター効果が適用される。

POINT

フィルターの機能は、表現色が「カラー」または「グレー」のラスターレイヤーを選択時に有効だ。ベクターレイヤーに描画したものには適用できない。



“変形”→“波形”を利用すると、水面に映る画像のような効果や酔っ払った人の視点などを作ることができる

Column

ソフトフォーカスを演出する

フィルターの“ぼかし”を使うと、イラストの一部をぼかして遠近感を強調したり、ソフトフォーカスをかけたような効果を設定できる。たとえば、「表示レイヤーのコピーを結合」でレイヤーを結合してコピーしたレイヤーに、やや強めのガウスぼかしをかける。次に、色調を明るく補正し、不透明度を下げると、イラスト全体にふんわりした効果をかけることができる。仕上げ処理のひとつとして覚えておこう。





※ 結合してコピーしたレイヤーをガウスぼかし（［ぼかす範囲］50）でぼかす。



※ ぼかしたレイヤーの色調を明るくし、［不透明度］（50）を調整して、元のレイヤーの上に重ねる。

PART 6

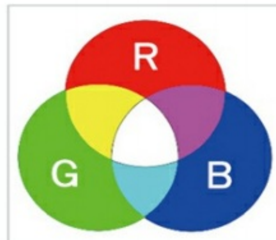
11 CMYK 形式で保存する

Web 用のカラー原稿の場合は、RGB 形式で保存するが、作成したカラー原稿を印刷所などで印刷するときには、CMYK 形式での保存が必要だ。印刷時は、CMYK 形式のインクを使うための変換が必要になる。

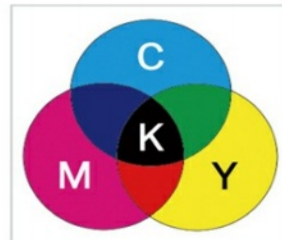
RGB と CMYK

「RGB」は「光の三原色」と呼ばれ、「Red」（赤）、「Green」（緑）、「Blue」（青）の 3 つの光を混ぜて色を作る。3 つの色の量が増えると白色に近付く。PC 等のモニターで用いられている色の表現方法だ。

一方、「CMY」は「色の三原色」と呼ばれ、「Cyan」（水色）、「Magenta」（赤紫）、「Yellow」（黄色）の 3 色を混ぜて色を作る。3 つの色の量が増えると、黒色に近付くが印刷用のインクでは完全な黒色にはならない。そのため、印刷時は CMY に「K」（黒）を足して完全な黒を再現する。RGB から CMYK へ変換することもできるが、明るい色の再現が難しくなることもあるので注意が必要だ。



※ R（赤）、G（緑）、B（青）のそれぞれの輝度を 0 ～ 255 の数値で表す。すべての色が重なると最も明るい白になる。



※ C(シアン)、M(マゼンタ)、Y(イエロー)、K（黒）のそれぞれのインクの濃さを 0 ～ 100% の数値で表す。すべての色が重なると最も濃い黒になる。

ICC プロファイルを設定する

ICC プロファイルは、機器の色に関する特性を示すファイルだ。プロファイルをモニターやプリンターに合わせて正しく設定すると、それぞれのデバイスで見える色の差が抑えられ、期待どおりの出力を得ることができる。

CLIP STUDIO PAINT では「ICC プロファイル」を「カラープロファイル」とも呼んでいるが、同じものなので覚えておこう。

1 ファイルメニュー→ " 環境設定 " を選ぶ。

2 環境設定の画面で［カラー変換］を選び、［CMYK プロファイル］からプロファイルを選択する。
同人誌の表紙やポストカードを印刷する場合は「Japan Color 2001 Coated」を、同人誌本文を上質紙などに印刷する場合は「Japan Color 2001 Uncoated」を選択するとよいだろう。



Column

RGB 形式で保存する

Web 用のカラー原稿など、印刷所での印刷が必要のない場合は、RGB 形式で保存する。RGB の場合、ICC プロファイルは、OS の指定するモニターのプロファイルが初期設定で指定されているため、特に設定を変更する必要はない。

また、RGB の場合は、ファイルメニュー→ " 指定の形式で保存 " または " 書き出し " で選択できるすべての形式で保存可能。書き出し設定画面の［カラー］の［表現色］で［RGB カラー］を選んで保存すればよい。



カラープロファイルプレビューで出力結果を確認する

一般的にRGBは色鮮やかな色を表現できるが、CMYKでは明るさが抑えられてしまうことがある。そのため、CMYKで出力するときは、事前にカラープロファイルプレビューで出力結果を確認し、色のバランスを整えておこう。ただし、プレビュー中はCMYKで表示しているだけで、実際はRGBで作業することになる。さらに、CMYKの画像を読み込んだときは、RGBに変換されるので注意が必要だ。

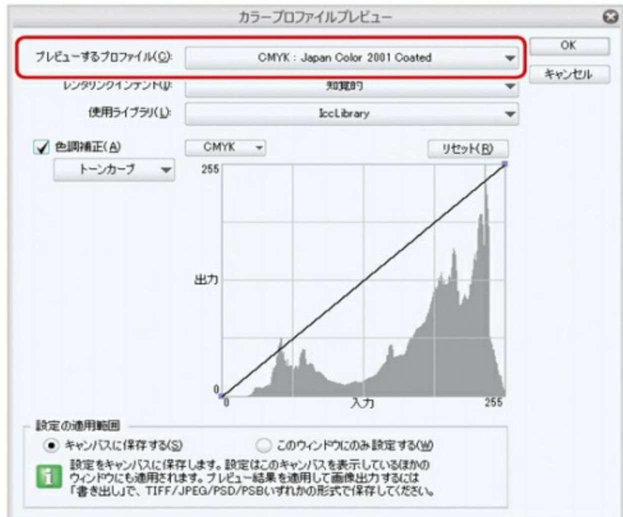
1. 表示メニュー→“カラープロファイル”→“プレビューの設定”を選ぶ。

2. カラープロファイルプレビュー画面の［プレビューするプロファイル］でCMYKのプロファイルを選ぶ。

3. [OK]ボタンをクリックすると､CMYKでプレビューされる。
ナビゲーターパレットはプレビューを表示中でもRGBで表示されるため、ナビゲーターパレットでカラー変換前のRGBの画像と比べることができる。

POINT

カラープロファイルを設定後は、表示メニュー→“カラープロファイル”→“プレビュー”で表示、非表示の切り替えができる。



※ 色調が大きく変化する場合は、［色調補正］にチェックを入れて［トーンカーブ］か［レベル補正］を選び補正するとよいだろう。［設定の適用範囲］で［キャンバスに保存する］を選ぶと、カラープロファイル設定を原稿ファイルに保存できる。

CMYKで保存する

1. ファイルメニュー→“指定の形式で保存”または“書き出し”から保存形式を選ぶ。
CMYKで保存できるのは、“.jpg（JPEG）”“.tif（TIFF）”“.psb（Photoshopビックドキュメント）”“.psd（Photoshopドキュメント）”だ。

POINT

ファイルメニュー→“書き出し”を選ぶと、レイヤーをすべて統合して保存できる。→ P.176
レイヤーを結合せずに保存する場合は、“指定の形式で保存”を選ぼう。→ P.48



2. 書き出し設定画面の［カラー］の［表現色］で［CMYKカラー］を選び、［ICCプロファイルの埋め込み］にチェックを入れて保存する。

POINT

納品時に「CMYK Japan Color 2001 Coated」などのカラープロファイルを指定された場合は［ICCプロファイルの埋め込み］にチェックを入れる必要がある。



PART 7

作品を出力する

PART7 では、作品の書き出しと印刷について紹介する。
CLIP STUDIO PAINT には、複数ページをいちどに書き出す一括書き出しや、同人誌の入稿に便利な製本処理機能が用意されており、印刷用データや同人誌用データの作成も思いのままだ。作品制作の最終仕上げをマスターしよう。

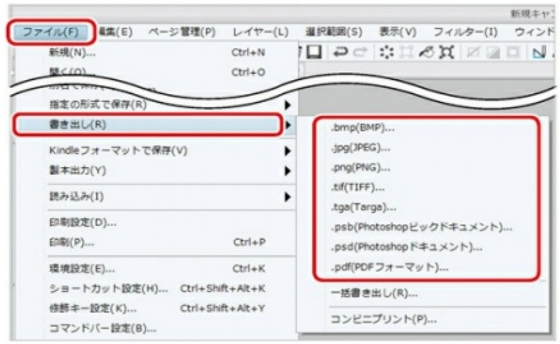


PART 7

1 原稿用紙を書き出す

「書き出し」は、現在表示しているレイヤーをすべて統合し指定した形式で保存する機能。書き出しの際には、ファイルの保存と異なり、出力イメージやカラー、出力サイズなどの設定が可能だ。

1. ファイルメニュー→“書き出し”から保存形式を選ぶ。
PDF形式で書き出す場合には、「CLIP STUDIO PAINT用PDF入出力プラグイン」が必要である。CLIP STUDIOのSTARTメニューにあるプラグイン購入画面から入手できる。
ページ管理ウィンドウから操作したときは、一括書き出し画面が表示される。→ P.178

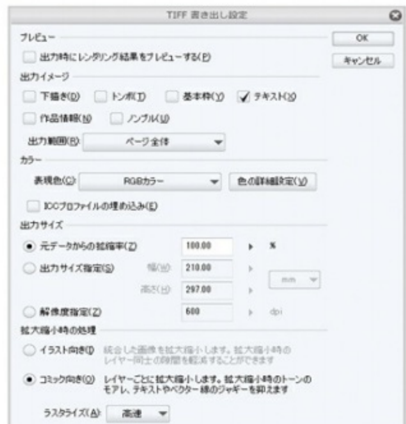


POINT

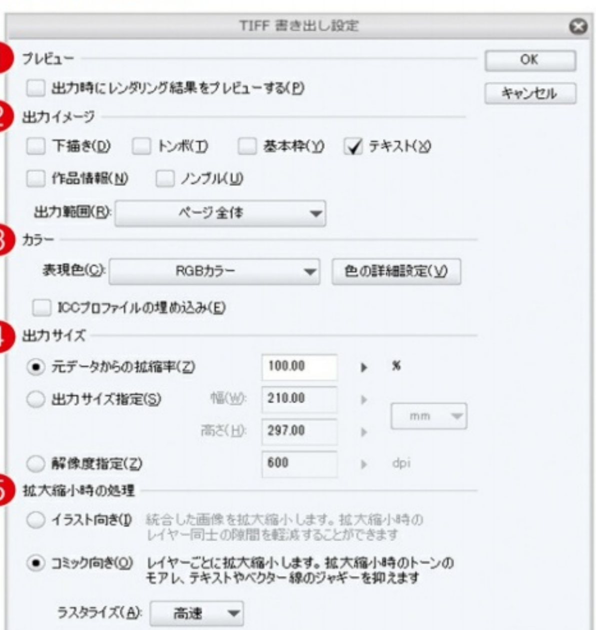
“書き出し”は、表示しているレイヤーが書き出される。書き出しをしないレイヤーは非表示にしておこう。

2. 書き出し画面で保存先、ファイル名を指定し、[ファイルの種類]を確認して[保存]ボタンをクリックする。

3. 書き出し設定画面で、出力イメージやカラーなどの設定をして[OK]ボタンをクリックする。



●書き出し設定画面



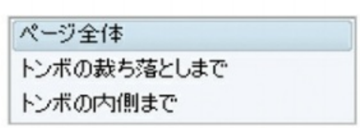
❶プレビュー

出力時に書き出しプレビュー画面が表示され、出力内容を確認できる。

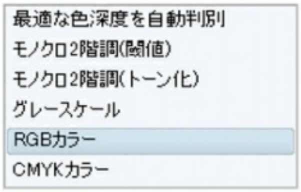


❷出力イメージ

出力する項目を選択する。[出力範囲]では、[ページ全体][トンボの裁ち落としまで][トンボの内側まで]から出力範囲を選択できる。



❸カラー
表現色を選択する。白黒マンガのときは［モノクロ２階調（閾値）］を選択。カラーやグレー部分を網点トーン化して白黒で出力したい場合は、［モノクロ２階調（トーン化）］を選ぶ。

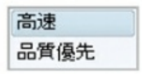


［色の詳細設定］をクリックすると、トンボや基本枠の色、網点トーンなどの出力時の設定が行える。レイヤープロパティパレットで、トーン化したものを無視してグレーで出力したい場合は、［レイヤーに付与されたトーン効果を有効にする］をオフにする。



❹出力サイズ
書き出すファイルサイズを指定する。元データからの拡縮率（%）で指定、［幅］［高さ］で指定、解像度での指定が可能。

❺拡大縮小時の処理
画像を拡大縮小するときの処理方法を選択する。[コミック向き] を選択した場合、拡大縮小時に白黒２値で描いた画像は白黒２値のまま出力される（縮小時にもアンチエイリアスがかからない）。極端に縮小する場合は線画がかすれる原因になるので、[イラスト向き] を選んだ方がキレイになる。
なお、［コミック向き］の場合、［ラスタライズ］で出力時の画像の品質を［高速］［品質優先］から選択できる。［イラスト向き］は常に［品質優先］になる。



Column

用途別の書き出し設定

●ネームのやりとり

CLIP STUDIO PAINT でネームから作成する場合、下描きモードで描くと便利だが、書き出しや印刷時には下描きモードのレイヤーは出力されない設定になっている（初期設定）。このため［出力イメージ］の設定は[下描き]をオンにしておく。また、[トンボ][基本枠][テキスト］などは、自分の描き方に合った設定にしておこう。→ P.75

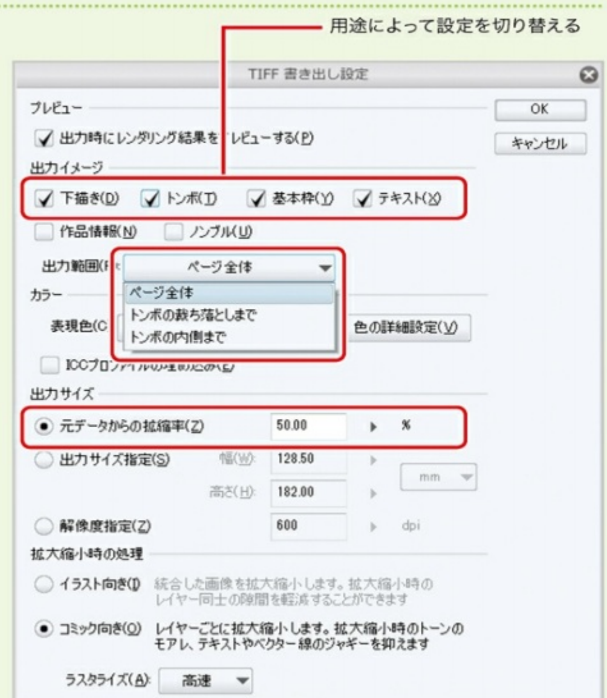
ネームの出力時は、[下描き] を出力対象にして画像サイズを 50% 程度にするとやりとりしやすい。

●完成原稿の納品

実際の紙面に原稿を割り付けるには、トンボを使用する。完成原稿を納品する際には、紙面の割り付け位置が確認できるように、[出力イメージ］の［トンボ］の設定は必ずオンにしておく。

●出力範囲

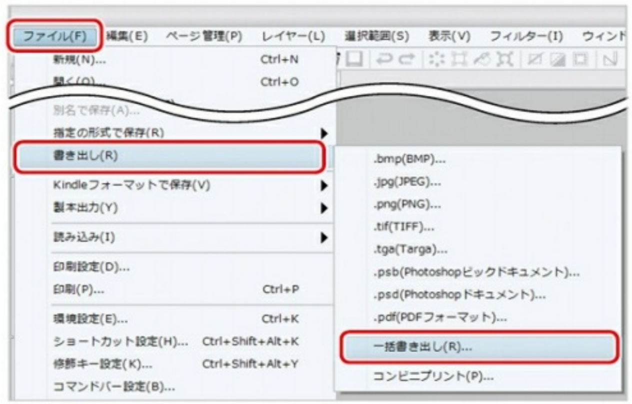
同人誌印刷や電子書籍などでは、トンボを基準に画像の大きさを制限している場合がある。この場合、［出力イメージ］の［出力範囲］で範囲を指定する。ノンブルの扱いも含めて用途に合わせて調整する。



2 複数ページを一括で書き出す

作成した複数ページを一括して書き出し、保存する。一括書き出しの際には、書き出すページ範囲やレイヤーを統合するかどうか、フキダシをまとめてテキストファイルにする、などの設定が行える。

1 ファイルメニュー→"書き出し"→"一括書き出し"を選ぶ。



2 一括書き出し画面で、ファイル形式や書き出すページ範囲などを設定する。

●ファイル形式

ファイル形式を選択する。
PSD形式やPSB形式の場合、レイヤーを統合するかどうかを［画像を統合して書き出す］で設定する。この他のファイル形式では、すべて統合される。

●テキストをファイルに書き出す

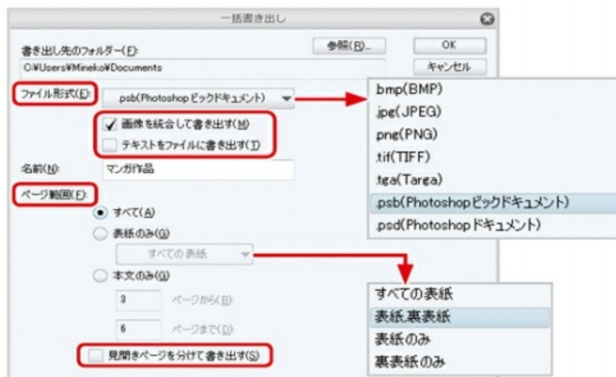
［テキストをファイルに書き出す］にチェックを入れると、作品内のフキダシレイヤーやテキストレイヤーをまとめてテキストファイル（拡張子：txt）にできる。

●ページ範囲

書き出したいページ範囲を指定する。表紙だけを書き出す場合は［表紙のみ］をオンにして、書き出す表紙・裏表紙の指定をする。
本文だけのときは、［本文のみ］をオンにしてページ範囲を指定する。

●見開きページを分けて書き出す

チェックを入れると、見開きページを分けて書き出すことができる。



POINT

見開きページを描くときは、2ページを1枚にまとめたほうが描きやすいが、印刷所によっては見開きのままでは納品できないこともある。事前に確認し、設定を切り替えておくことが必要。

3 ［OK］ボタンをクリックする。

4 書き出し設定画面で、出力イメージやカラーなどの設定をして［OK］ボタンをクリックする。
各項目の詳細については「書き出し設定画面」を参照。→P.176



Column

PDF 形式 /Kindle フォーマット /EPUB 形式で出力する

● PDF 形式

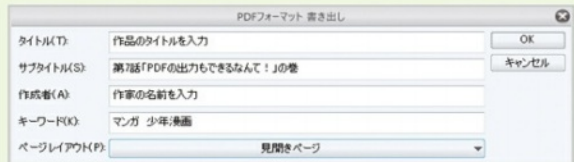
PDF 形式は、Adobe 社が開発した多くのデバイス（商用印刷向けから電子書籍端末やタブレットなど）で利用できるフォーマット。PDF 形式で入稿を受け付けている同人誌印刷所などもある。

❶作品を開いた状態でファイルメニュー→“書き出し”→“.pdf（PDF フォーマット）”を選択する。画像サイズ（解像度）などの設定は、JPEG 形式や TIFF 形式など他の画像フォーマットと同様。

❷ファイル出力の直前に、PDF フォーマット書き出し画面でタイトルや著者名などの作品情報を入力する。



※ PDF 形式の出力には、あらかじめ CLIP STUDIO の［プラグイン一覧］からプラグインを購入する必要がある。



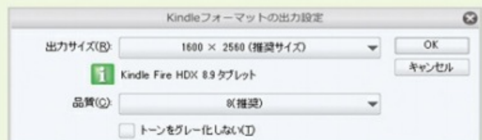
● Kindle フォーマット形式

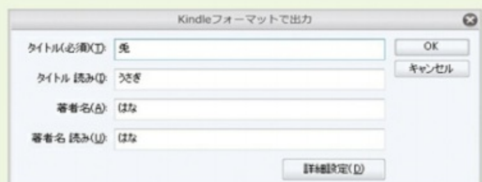
Amazon 社の電子書籍フォーマットだ。Amazon 社の電子書籍用端末「Kindle」や iPad/ タブレットで Kindle アプリに対応しているもので利用できる。

❶作品を開いた状態でファイルメニュー→“Kindle フォーマットで保存”→“Kindle フォーマットの出力設定”を選択。表示された画面で出力サイズなどを設定する。

❷次にファイルメニュー→“Kindle フォーマットで保存”→“Kindle フォーマットで出力”を選び、作品情報を入力する。［OK］ボタンをクリックすると、Kindle フォーマット出力が開始される。

❸出力完了の画面で［Kindle ダイレクト・パブリッシング（KDP）に進む］を選択すると、KDP の Web ページに接続され、Amazon Kindle ストアに出力したデータを公開できる。[出力済みデータを確認] を選択すると、CLIP STUDIO を使ってデータを確認できる。







● EPUB データ形式

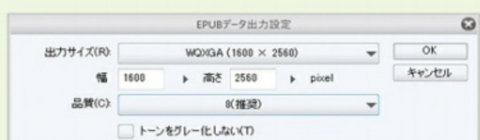
国際電子出版フォーラムが策定するフォーマット。多くのデバイスに対応している。iPad や iPhone の標準アプリ iBooks は、EPUB 形式に対応している。

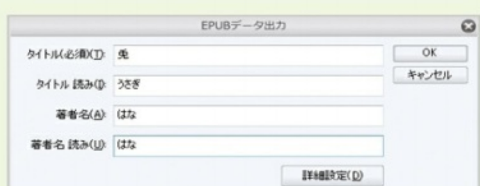
❶作品を開いた状態でファイルメニュー→“製本出力”→“EPUB データ出力設定”を選択。表示された画面で出力サイズなどを設定する。

❷ファイルメニュー→“製本出力”→“EPUB データ出力”を選び、作品情報を入力する。［OK］ボタンをクリックすると、EPUB データ出力が開始される。

❸出力完了の画面で［出力済みデータを確認］をクリックすると、CLIP STUDIO を使ってデータを確認できる。

※あらかじめ EPUB 形式のデータは対応しているアプリを用意しておく必要がある。







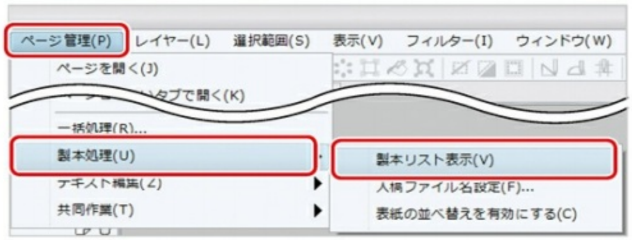
PART 7

3 製本用データを書き出す

同人誌用作品の入稿には「製本処理」機能を使うとスムーズ。作品構成や各ページ情報の確認から 3D プレビューによる印刷イメージの確認、入稿データの出力と、流れに沿って操作できる。

製本内容を確認する

1 ページ管理メニュー→“製本処理”→“製本リスト表示”を選ぶ。
ページ管理ウィンドウが製本リスト表示に切り替わる。これを利用して、作品を印刷するときの構成や各ページ情報などを編集する。



2 製本リストの各項目を確認する。

●サムネイル
ダブルクリックするとページがキャンバスに表示され、修正を行うことが可能。

●確認
ページに不備があるとメッセージが表示される。必要に応じて設定を変更する。

POINT
対処法については、CLIP STUDIO PAINTユーザーガイド（同人誌印刷所用データ出力）を参考にしてみよう。

●入稿ファイル名
入稿用データを出力したときの、各ページのファイル名になる。01 からの連番になっており、ページ管理メニュー→“製本処理”→“入稿ファイル名設定”で、プレフィックス（接頭字）やサフィックス（接尾字）の設定が行える。

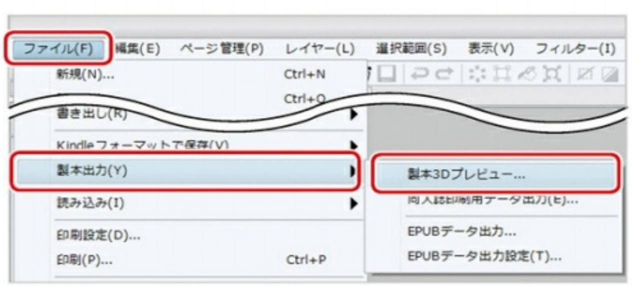
●メモ
印刷所への伝達事項などを入力する。必要なときは、ダブルクリックして入力しておこう。ここで入力した内容は、入稿用データの出力時にテキストファイルとして保存することができる。



POINT
製本リスト表示を閉じるには、ページ管理メニュー→“製本処理”→“製本リスト表示”を選択する。製本リスト表示のタブの［×］をクリックすると作品そのものが閉じてしまう。

製本 3D プレビューで確認する

1 ファイルメニュー→“製本出力”→“製本 3D プレビュー”を選ぶ。
製本 3D プレビューウィンドウが表示され、作品の製本イメージを確認できる。



2 製本イメージを確認する。
原稿ではわかりにくい部分は、特に注意して確認しよう。

❶ **ズームイン / ズームアウト**：製本見本を拡大・縮小表示する。
❷ **ページ進む / ページ戻る**：1ページずつめくる。
❸ **ページ数**：表示中のページ数 / 全体のページ数を表示。
❹ **閉じる**：製本 3D プレビューを終了する。



ポインタが三角マークのときは、クリックでページをめくる

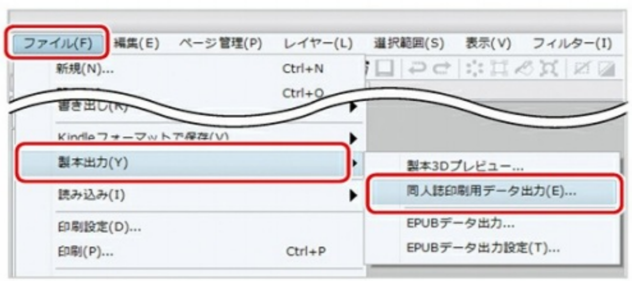
ポインタが矢印のときに本をドラッグすると、まるで本物の本を手にとっているかのようにプレビューできる

POINT

マウスホイールを上下に動かすと、ズームイン・ズームアウトが可能。

同人誌入稿用データを出力する

1 ファイルメニュー→ " 製本出力 " → " 同人誌印刷用データ出力 " を選ぶ。

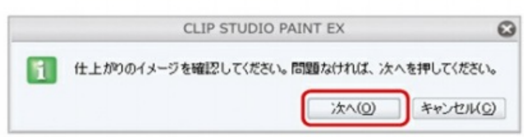


2 同人誌印刷用入稿データの出力画面で、サイズや裁ち落とし幅、解像度などが合っているか確認する。必要があれば、[印刷所へのコメント] に印刷所への申し送りを入力しておく。

3 [OK] ボタンをクリックすると、確認のために製本 3D プレビューが起動する。最終確認をして、製本 3D プレビューを閉じる。



4 確認メッセージの画面で [次へ] ボタンをクリックすると、データの出力が始まる。



5 データ出力完了のメッセージ画面で [閉じる] ボタンをクリックする。
[出力済みデータを確認] をクリックすると、CLIP STUDIO が起動して入稿用データを確認できる。



POINT

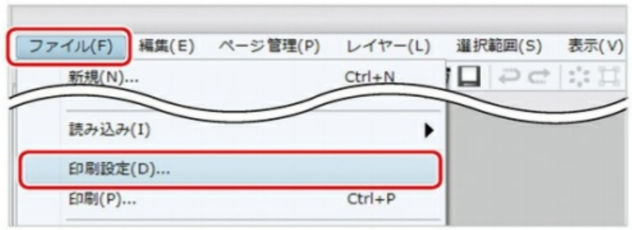
出力したデータは、CLIP STUDIO の [作品一覧] でサムネイルをダブルクリックすると確認できる。たくさんの作品がある場合、検索タグから [同人誌印刷データ] で絞り込むと便利だ。

PART 7

4 家庭用のプリンターで印刷する

作品を仕上げたら印刷することが大切。モニター上ではわからなかったミスを発見できたり、印刷したらイメージがちょっと違っていたということもある。印刷して確認してみよう。

1 ファイルメニュー→“印刷設定”を選択する。



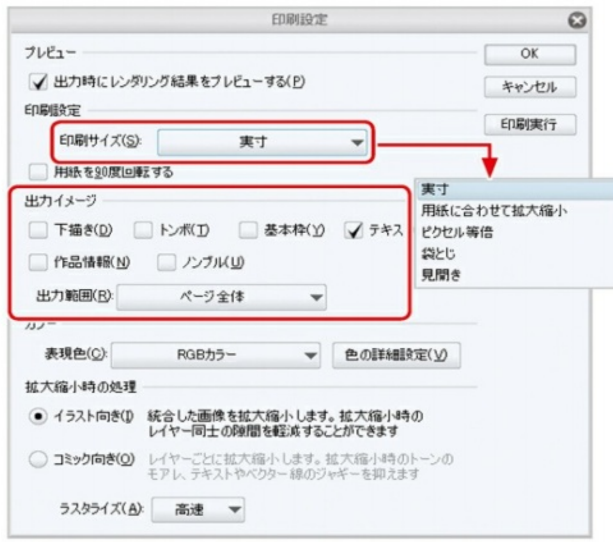
2 印刷設定画面で印刷に関する設定を行う。
各項目の詳細については「書き出し設定画面」を参照。→ P.176

●印刷サイズ

大きさを指定する。白黒マンガの場合は、網点トーンなどをキチンと印刷するために［実寸］で印刷することが望ましい。

●出力イメージ

必要な項目を選ぶ。[下描き] とは、下描きモードに設定したレイヤーの画像のこと。下描きレイヤーに描いたネームを印刷する、といった場合に設定する。



3 [OK] ボタンをクリックする。設定がすでに終わっている場合は、ファイルメニュー→“印刷”でも実行できる。
プリンタの印刷画面で、印刷するページを指定して印刷する。

Column

コンビニプリントを利用してみる

コンビニプリントは、CLIP STUDIO PAINT で作成した作品をセブン - イレブンに設置されているマルチコピー機で印刷するサービス。作成したデータを CLIP STUDIO から送信すれば、コンビニでプリントできるしくみになっている。





❶ CLIP STUDIO PAINT で、ファイルメニュー→“書き出し”→“コンビニプリント”を選ぶ。
❷ コンビニプリント出力画面でプリントするページを、コンビニプリント設定画面では出力の設定をする。
❸ 出力完了のメッセージで［出力済みデータを確認］をクリックすると CLIP STUDIO が開くので、コンビニへのデータ送信を行う。
❹ データ送信が完了すると、CLIP に登録したメールアドレス宛にプリント予約番号が記載されたメールが届く。コンビニのマルチコピー機の端末に予約番号を入力すればプリントできる。

PART 8

作業効率アップのために

PART8 では、オートアクションやショートカットキー、修飾キーの設定、環境設定の操作方法など、効率よく作業するための機能を紹介する。また、3D 素材の活用方法や LT 変換、複数人で共同作業をする方法なども紹介しているので、最大限に活用してほしい。



PART 8

1 環境設定を使いこなす

CLIP STUDIO PAINT の環境設定では、タブレットの設定を始め、インターフェース、キャンバス、レイヤー、単位などさまざまな設定が行える。いつでも対応できるように内容を確認しておこう。

1 ファイルメニュー→“ 環境設定 ” を選択する。



POINT

Mac OS X 版の場合は、CLIP STUDIO PAINT メニュー→“ 環境設定 ” を選択する。

2 環境設定画面の左側のカテゴリで設定したいカテゴリを選び、各種設定をする。

●ツール

ツールシフト（ツールのショートカットキーを押している間だけツールを切り替える機能）を切り替えるタイミングの設定や、キャンバス上でのオートスクロール、ブラシサイズの変更の方法などを設定する。



●タブレット

タブレットの操作に関する設定を行う（Windows 版）。Wacom 社製のタブレットを利用している場合は、基本的に初期状態で利用可能。Windows8 以降のタブレット PC でタッチ操作や筆圧検知を行う場合は、［使用するタブレットサービス］で［TabletPC］を選択しよう。また、使用するタブレットに「モニタ上の操作エリア」や「タブレット上の操作エリア」の設定がない場合は、［タブレット操作エリア］の設定を行うこと。



Column

Mac OS X でのタブレット設定

Mac OS X の場合、［環境設定］の［タブレット］の設定が Windows とは異なるので紹介しておこう。

［処理の優先度］は、描画作業そのものの優先度の設定だ。他のアプリケーションを同時に立ち上げている状態で、描画がペンの動きに正確に反応するかどうかを調整できる（値が小さいほど優先度が高い）。

また、ペンを動かしたときに描画が遅れるような場合は、［描画の更新を省略しない］のチェックを外すと、ペンの動きと描画を切り離すことができる。

どちらも描画処理の反応がよくない場合に調整したい項目。特に問題がない場合は変更する必要はない。



●インターフェース

テキストの入力時に、自動的に IME（日本語（漢字）入力システム）を切り替えて日本語モードにするかどうかの設定や、CLIP STUDIO PAINT の操作画面の色（[淡色] [濃色]）の選択ができる。タブレット PC の場合は、ボタンの大きさの調整などが可能（Windows 版のみ）。→ P.15



●パフォーマンス

メモリのスワップ作業を行うドライブや、メモリの割り当てなどを設定する。アプリケーションの負荷率が高い場合は、[アプリケーションへの割り当て] を増やしてみよう。この設定は、CLIP STUDIO PAINT を終了して再起動すると有効になる。



●カーソル

ツールを使用しているときのカーソル形状を設定する。ブラシサイズのカーソルが小さいときの追加表示や反転表示（ブラシサイズ・照準・極小ドット）の表示位置も設定できる。



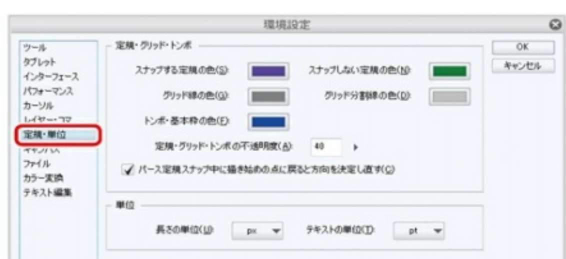
●レイヤー・コマ

レイヤーの複製時のレイヤー名の付け方や、レイヤーフォルダー作成時の合成モードについて設定する。また、マスクの表示色や不透明度を設定する。他にも、コマ枠を分割するときのデフォルトの間隔を設定できる。→ P.53、P.80



●定規・単位

定規やグリッド、トンボの表示色や不透明度、パース定規のスナップ時のキャンセル方法を設定する。また、CLIP STUDIO PAINT で使用する単位を設定する。長さの単位は「px（ピクセル）」または「mm（ミリ）」、テキストの単位は「pt（ポイント）」または「Q（Q 数）」から選択できる。



●キャンバス

キャンバスの表示について、透明部分の市松模様の色や原稿の表示倍率（拡大・縮小ボタン操作時）、回転角度のステップ値の設定を行う。［表示倍率］は、倍率の追加や削除、変更ができるので、自分の使いやすいように調整するとよい。



●ファイル

IllustStudio や ComicStudio のファイルを読み込むときの設定を行う。ベクターレイヤーのラスター化や、アンチエイリアスのオン・オフの設定などを行う。また、ページ管理ウィンドウでのページ切り替え時の保存の設定や、ファイルの開き方を設定できる。



●カラー変換

画像の表示や書き出しを行うときに、RGB 形式と CMYK 形式でカラー変換が行われる場合のカラープロファイル（プリンターやモニターなどのデバイスの色特性を記録したファイル）、レンダリングインテント（カラー変換の処理の方法）、使用ライブラリの初期値を設定する。→ P.173

Mac OS X 版の場合、［使用ライブラリ］は設定できない。



●テキスト編集

ストーリーエディターに入力したテキストの挿入方法やテキストのプロパティの設定方法、ストーリーエディターでの改行、表示に関する設定を行う。設定内容は、ストーリーエディター入力時に反映される。なお、これはストーリーエディター上の表示のみの設定で、キャンバスに入力されるフォントや書式とは異なるので覚えておこう。→ P.89

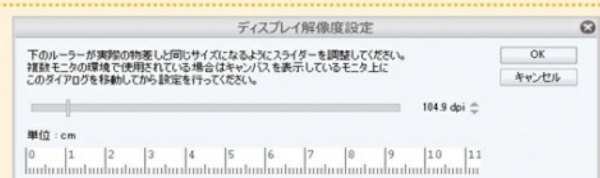


3 ［OK］ボタンをクリックすると、設定が反映される。

Column

ディスプレイの解像度を調整する

ディスプレイの表示倍率を実際に印刷される寸法で表示したいときは、［環境設定］の［キャンバス］で［ディスプレイ解像度］を設定しよう。［設定］ボタンをクリックしてディスプレイ解像度設定の画面で調整を行うと、表示メニュー→ "印刷サイズ" が使用できるようになり、印刷時の寸法でキャンバスを表示できる。



画面のルーラーに物差しを合わせて、目盛りが同じサイズになるように［解像度］を調整する

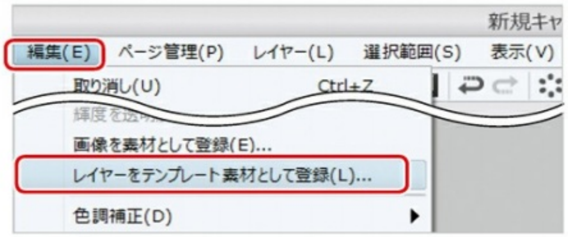
PART 8

2 原稿用紙のテンプレートを作る

キャンバスに含まれるすべてのレイヤーを、テンプレートとしてキャンバスごと素材パレットに登録できる。登録したテンプレートは、原稿作成時に利用可能だ。

レイヤーをテンプレートとして登録する

1 キャンバスを開き、編集メニュー→"レイヤーをテンプレート素材として登録"を選ぶ。
現在開いているキャンバス内にあるすべてのレイヤーが登録される。



2 素材のプロパティ画面で［素材名］［素材保存先］を指定し、［OK］ボタンをクリックする。
素材パレットの指定の保存先に「レイヤーテンプレート」として登録される。コマ枠フォルダーのみで構成されるキャンバスを登録した場合は、「コマ割りテンプレート」として登録される。



クリックして検索用タグを登録できる

テンプレートを利用する

1 ファイルメニュー→"新規"を選び、新規画面の［テンプレート］にチェックを入れる。

POINT

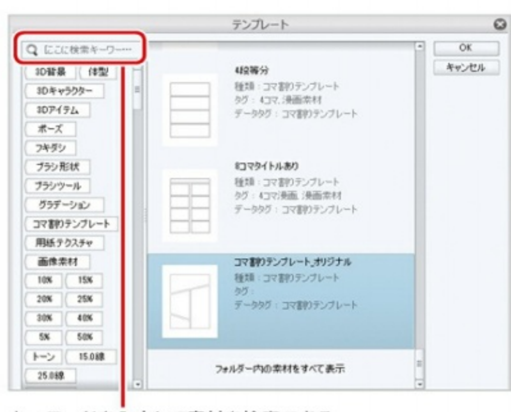
テンプレートをいちど利用すると、［テンプレート］にチェックを入れたときに前回使用したテンプレートがボタンに表示される。前回と同じテンプレートを使う場合は、そのまま［OK］ボタンをクリックすればよい。変更する場合は、テンプレート名のボタンをクリックして、テンプレートを選ぼう。



2 テンプレート画面で登録したテンプレートを選び、新規画面の［OK］ボタンをクリックすると、テンプレートが読み込まれる。

POINT

ComicStudio では、テンプレートを「ページ単位」で扱っていたが、CLIP STUDIO PAINT では「レイヤー単位」で扱う。キャンバス内のすべてのレイヤーがテンプレートとして登録され、素材と同様、表示中のキャンバスに個別に貼り付けることもできる。



キーワードを入力して素材を検索できる

3 CLIP STUDIOの素材を利用する

「ペン」や「筆」などの描画ツールや、カラーパレット、3D素材などの素材は「CLIP STUDIO」からダウンロードできる。また、作成した素材や描画ツールをアップロードすることもできる。

素材をダウンロードする

1 CLIP STUDIOの画面上部にある［ログイン］ボタンをクリックし、CLIPにログインする。
素材のダウンロードには、CLIP会員への登録が必要だ（無料）。未登録の場合は、ログインの画面で［新規会員登録］ボタンをクリックすると、登録できる。
なお、素材をダウンロードするには、インターネットに接続できる環境が必要だ。





2 ［素材をさがす］をクリックし、検索キーワードを入力したり、［詳細条件を開く］をクリックして検索条件を設定し、素材を検索する。
検索結果の一覧で気に入った素材をクリックする。



検索された素材

3 ［ダウンロード］をクリックする。



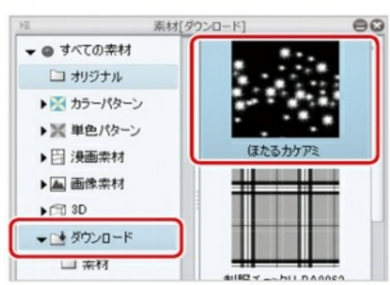
POINT

素材には無料でダウンロードできるものがあるが、「CLIPPY」や「GOLD」と呼ばれるポイントを使って購入する素材もある。「CLIPPY」や「GOLD」の使い方については、「創作活動応援サイト CLIP」（http://www.clip-studio.com/clip_site/）で確認してほしい。

素材を利用する

ダウンロードした素材は、CLIP STUDIO PAINTの素材パレットの［ダウンロード］に保存される。

ダウンロードした「ブラシ」や「カラーセット」「オートアクション」の素材は、それぞれサブツールパレット、カラーセットパレット、オートアクションパレットにドラッグ＆ドロップすることでパレットに追加できる。また、素材パレットの［素材の貼り付け］をクリックすると、該当するパレットに自動登録されるので便利だ。



※ CLIP STUDIO PAINT単体の素材は［ダウンロード］の下の［素材］フォルダーに、素材集の素材は［ダウンロード］の下にフォルダーごと追加される。

素材をアップロードする

CLIP STUDIO PAINT で作成し、登録した素材は CLIP STUDIO からアップロードして公開することができる。公開できるのは「無償素材」と「CLIPPY 素材」だ。事前に、素材の使用方法を伝える「解説・使用例」を用意しておこう。

また、素材のアップロードに関しては、「創作活動応援サイト CLIP」の「投稿ガイドライン」(http://www.clip-studio.com/clip_site/information/contribution) を遵守すること！ アップロードした素材に問題があるとサイト管理者が判断した場合、削除されることもある。

1 素材を作成し、登録する。
画像の場合は、編集メニュー→“画像を素材として登録”を選び登録する。→ P.203
ブラシを登録する場合は、サブツールパレットのメニュー表示→“サブツールを素材として登録”を選択する。オートアクションやカラーセットも同様にメニュー表示から素材として登録できる。



2 CLIP STUDIO で［素材一覧］をクリックし、アップロードする素材を選択して、［管理］をクリックする。
デフォルトタグの[作成した素材] をクリックすると、登録した素材を表示できる。

POINT

素材をアップロードするには、CLIP 会員アカウントでのログインが必要だ。



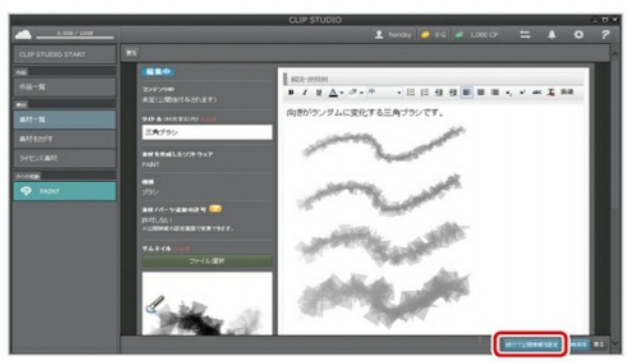
3 素材の管理画面が表示されるので、［素材をさがすへ公開する］をクリックする。



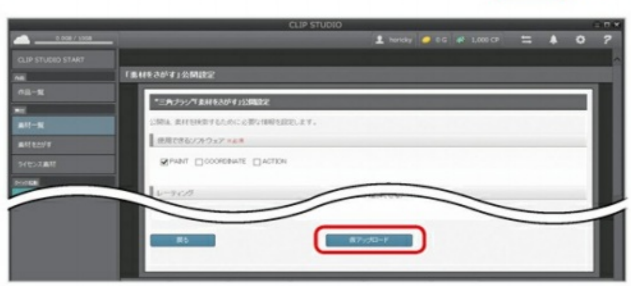
4 アップロードする素材の「タイトル」「紹介文」「タグ」「解説・使用例」を入力したら、［続けて公開情報を設定］をクリックする。

POINT

「解説・使用例」は素材情報の編集画面で作成する。あらかじめ、使用する画像やテキストを用意しておこう。



5 素材を公開するために必要な「レーティング」や「取得方法」などの情報を設定し、画面下の［仮アップロード］をクリックする。



6 仮アップロードの完了を知らせる画面で、[アップロードした素材の管理] をクリックする。[素材をさがす] をクリックし、[マイアップロード] をクリックしてもよい。
なお、この段階では、素材は公開されていない。



7 アップロードした素材の管理画面で、アップロードする素材の [詳細] をクリックし、素材の公開設定画面で [公開する] をクリックする。
これで手続きは完了だ。[素材をさがす] を開くと、アップロードした素材が表示されているはずだ。



POINT

アップロードした素材を削除する場合は、[素材をさがす] の [マイアップロード] でアップロードした素材を選択し、[削除] ボタンをクリックする。

Column

CLIP クラウドを利用する

CLIP クラウドは、作品や素材、ソフトウェアの設定を異なる環境で共有するためのオンラインサービスだ。

CLIP クラウドを利用すると、パソコンの買い換え時に CLIP STUDIO で行った環境設定やショートカット設定を移行したり、複数あるパソコンの設定を統一することができる。

● CLIP クラウドを利用する

1 CLIP STUDIO の左上のクラウドバーをクリックし、[設定] ブロックをクリックする。
2 クラウド設定画面の [クラウド利用] で [利用する] をオンにして、[設定を保存] をクリックする。

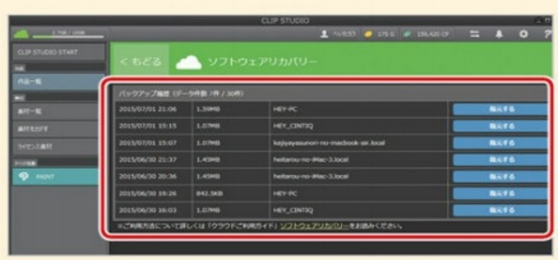
※ [ソフトウェアバックアップ / 素材の同期] を [利用する] に設定した場合、CLIP STUDIO の起動時に 1 日 1 回自動でソフトウェアの設定のバックアップが行われる。また、すべての作成した素材の同期が自動で行われる。なお、ソフトウェアバックアップはソフトウェアの設定のバックアップを行う機能であり、自動で同期されることはない。ソフトウェアの設定を同期するには、[ソフトウェアリカバリー] の実行が必要だ。



※ CLIP クラウドを利用するには、CLIP STUDIO にログインする。インターネットに接続できる環境が必要だ。

●ソフトウェアの設定を移行する

1 古いパソコンで CLIP STUDIO を起動し、設定メニュー(歯車のアイコン) → " ソフトウェアバックアップ " を選択する。
2 新しいパソコンで CLIP STUDIO を起動し、クラウドバーをクリックしてクラウド画面を表示し、[ソフトウェアリカバリー] をクリックしてバックアップした設定を新しいパソコンで復元する。



●作品をクラウドにアップロードする

1 CLIP STUDIO の [作品一覧] をクリックする。
2 アップロードする作品のサムネイルを右クリックし、" クラウド同期設定 " → " 同期 ON" を選択すれば、作品や原稿ファイルが自動的にクラウド上にアップロードされる。



PART 8

4 ブラシをカスタマイズして登録する

ブラシはイラストを描くときのカナメとなるツールだ。自分の表現に合った使いやすいブラシを揃えておこう。描くたびに設定を変更する手間を省くことができる。

新規にカスタムサブツールを作成する

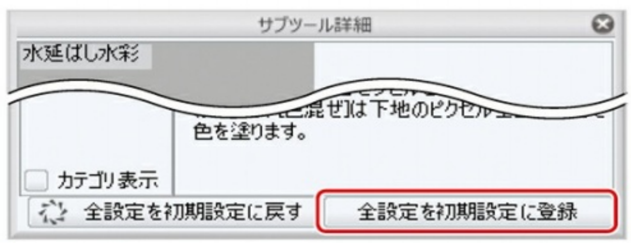
1 ブラシを登録したいツールのグループを選び、サブツールパレットのメニュー表示→“カスタムサブツールの作成”を選ぶ。



2 カスタムサブツールの作成画面で、ブラシの名前を入力する。ブラシ系のツールを作成する場合は、[出力処理]で[直接描画]を、[入力処理]で[ブラシ]を選択する。[ツールアイコン]を設定し、[OK]ボタンをクリックするとブラシが作成され、サブツール詳細パレットが開く。



3 サブツール詳細パレットで、作成したブラシの設定を調整する。→ P.192



4 サブツール詳細パレット下部の[全設定を初期設定に登録]をクリックし、設定した内容を初期設定として保存する。上書きを確認するメッセージが表示されたら、[OK]ボタンをクリックしよう。
ツールプロパティパレットのメニュー表示→“初期設定に登録”でも登録可能だ。

POINT

作成したサブツールは[全設定を初期設定に登録]で初めて保存される。
また、初期設定に登録しておくと、設定を変更しても[全設定を初期設定に戻す](ツールプロパティパレットの場合は、[初期設定に戻す])をクリックして初期設定に戻すことができる。

既存のサブツールを利用する

1 サブツールの設定を調整し、サブツールパレットの[サブツールのコピーを作成]をクリックする。



2 サブツールの複製画面でブラシの名前を入力して、[OK]ボタンをクリックする。
コピーしたときの設定を初期設定とする、新しいブラシが作成される。
たとえば、サイズの違うブラシを登録しておくと、サブツールで使い分けることができる。



5 ブラシを好みの設定にする

描画系ツールのサブツール詳細パレットでは、ブラシの形状やストロークなどを細かく設定できる。自分の使いやすさを追求してブラシを使いこなしていこう。

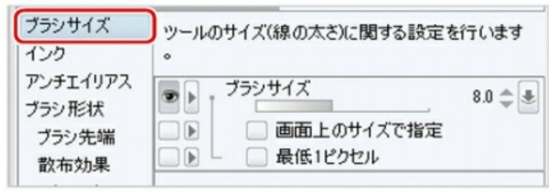
1 設定を変更したいブラシのサブツール詳細パレットを表示する。→ P.33

2 サブツール詳細パレットで設定する。

●ブラシサイズ

ブラシの大きさ（線の太さ）を設定する。［影響元］ボタンをクリックすると、ブラシサイズ影響元設定画面で筆圧やペンの速度など、線の太さに影響を与える項目を設定できる。→ P.94

ブラシサイズ

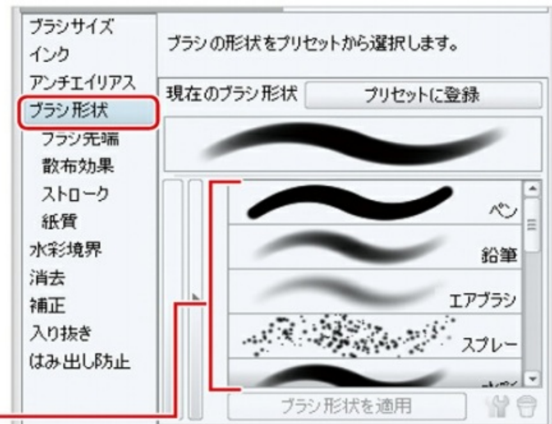


●ブラシ形状

ブラシの形状を選択する。使用中のブラシを新しいブラシ形状として登録したり、ブラシ名称を変更したりできる。

［プリセットに登録］をクリックすると、［ブラシ先端］［散布効果］［ストローク］［紙質］で設定した内容を［ブラシ形状プリセット］に追加できる。

ブラシ形状



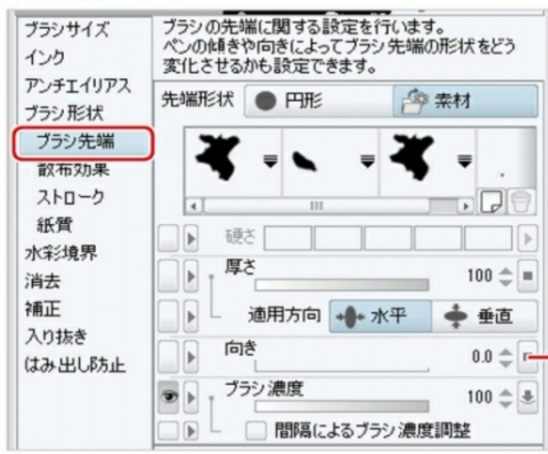
●ブラシ先端

ブラシの扁平率や硬さ、濃度を調整する。［厚さ］でブラシの扁平率を設定できる。「100」が元の厚さで、値を変更したときは、［適用方法］を［水平］［垂直］から選ぶ。［ブラシ濃度］では、パターンひとつあたりのブラシの濃さを調整する。

［間隔によるブラシ濃度調整］にチェックを入れると、描画の濃度がほぼ一定になるように調整できる。また、［先端形状］の［素材］では、ブラシ用に設定された素材を利用できる。ひとつのブラシで複数の形状を設定可能だ。

［厚さ］や［向き］［ブラシ濃度］は影響元設定画面で、ペンタブレットの筆圧や速度に応じた細かな調整ができる。

ブラシ先端







厚さ影響元で［筆圧］を設定
（［適用方向］は［垂直］）



上：向きの影響元［なし］
下：向きの影響元［線の方向］

●散布効果

[散布効果] にチェックを入れると、粗い粒子を散布するエアブラシのような効果が得られる。粒子のサイズや密度、散らばり具合や向きなどの細かい設定も可能だ。[粒子サイズ] や [粒子の向き] の影響元設定画面で、[ランダム] にチェックを入れておくと、粒子のサイズや向きをランダムに変化させることができる。これは「デコレーション」ツールでもよく利用される設定だ。→ P.152

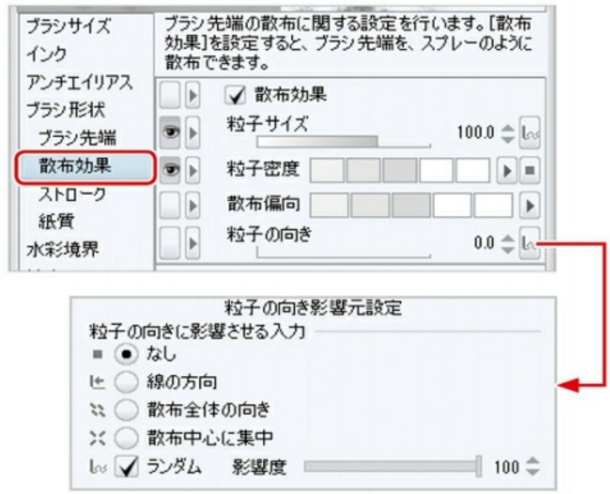
粒子サイズ影響元で
[ランダム] を設定



粒子の向き影響元で
[ランダム] を設定



散布効果



●ストローク

先端画像をどのように並べて描画するかを設定する。[間隔] で先端形状の画像の間隔を調整する。[リボン] にチェックを入れると、ブラシの動きに沿って1本のひも状のものを表現できる。「デコレーション」ツールの「服飾」グループのブラシなどで利用する。なお、[散布効果] を設定した場合、および [先端形状] が [円形] の場合は、[リボン] は設定できない。

また、[繰り返し方法] では複数のパターンを使用するときの描画順を設定する。[繰り返し] [折り返し] [繰り返さない] [ランダム] から選択できる。

ストローク





リボン：オン

リボン：オフ

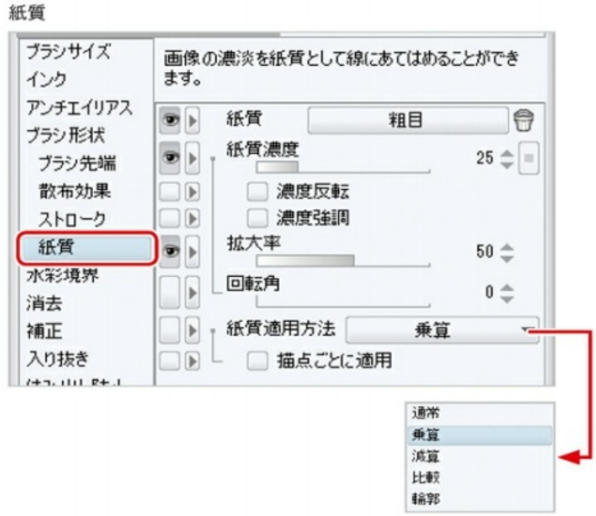
●紙質

画用紙や布地などの質感の表現を設定する。[紙質] のボタンをクリックすると、用紙テクスチャ素材の選択画面が表示され、素材を選択できる。→ P.162

質感を強くしたいときは、[紙質濃度] の値を大きくしたり、[紙質適用方法] で [乗算] [減算] を設定する。[濃度強調] にチェックを入れると、さらに質感が強調される。

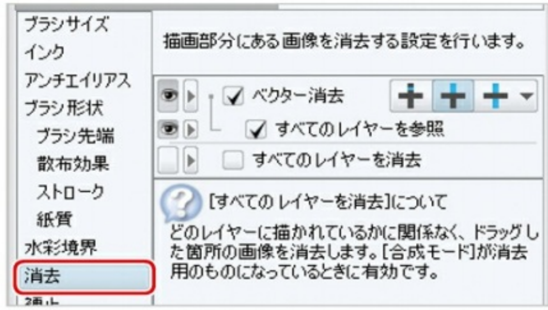
なお、[紙質適用方法] で [比較] を選ぶと紙質の濃度とストロークの濃度で、明るい方の色を優先して描画する。[輪郭] を選ぶと紙質の輪郭が強調される ([硬さ] の低いブラシで描いた線の周囲に効果が表れる)。

紙質



●消去

「消しゴム」ツール用の設定を行う。ベクターレイヤーに描画したベクター線の消去方法などを選択できる→ P.112



POINT

サブツール詳細パレットでは、他にも［インク］→ P.161、［アンチエイリアス］→ P.97、［水彩境界］→ P.162、［補正］→ P.95、［入り抜き］→ P.96、［はみ出し防止］→ P.157 の設定が可能だ。

Column

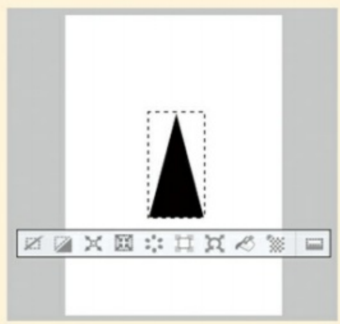
ブラシ先端に自作の素材を使う

描画した図形やイラストなどをブラシの先端形状として登録し、自作のブラシを作ることができる。

●ブラシ先端形状を描く

［表現色］が［グレー］または［モノクロ］のレイヤーに、ブラシ化したい図形を描画する。このときのキャンバスサイズがそのままブラシのサイズになるので、作りたいブラシに合わせてサイズを決めよう。画像の一部を使いたいときは、先端形状にしたい部分を選択範囲で囲んでおけばよい。

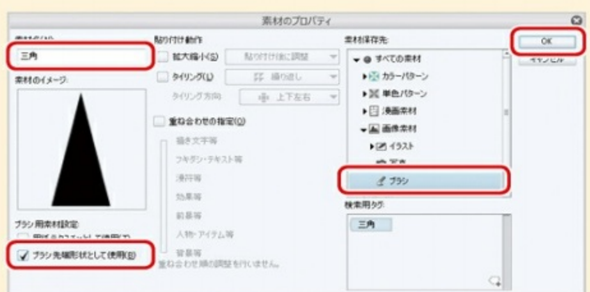
先端形状を［表現色］が［カラー］のレイヤーに描画すると、先端形状の色で固定され、描画色を反映できないので注意しよう。



200×300 のキャンバスに図形を描画。先端形状にする部分のみ選択する

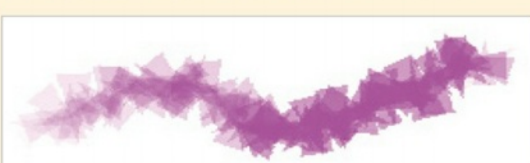
●先端形状を素材として登録する

先端形状ができたら、編集メニュー→“画像を素材として登録”を選ぶ。素材のプロパティ画面で、登録する［素材のイメージ］を確認し［素材名］を入力しよう。次に、［ブラシ先端形状として使用］にチェックを入れる。［素材保存先］を指定し、［OK］ボタンをクリックしたら登録完了だ。

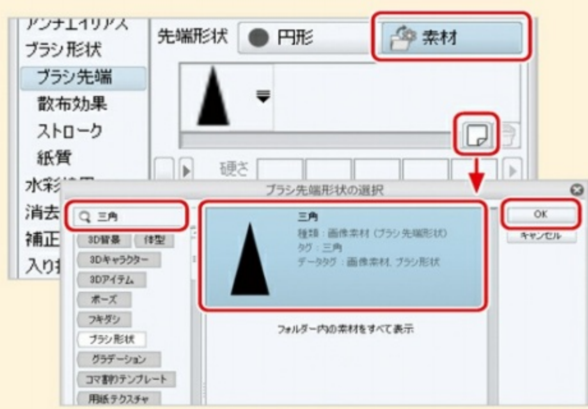


●登録した先端形状を使う

ブラシのサブツール詳細パレットを開き、［ブラシ先端］で［素材］を選ぶ。ブラシ先端形状の選択画面を開いて、登録した先端形状を選べばよい。後は、その他の設定を調整して自作のブラシの完成だ。



※登録した「三角」を使ったブラシ。［向き影響元設定］で［ランダム］にチェックを入れて、テクスチャ感を際立たせた。



PART 8 6 3D デッサン人形を利用してキャラクターの下絵を描く

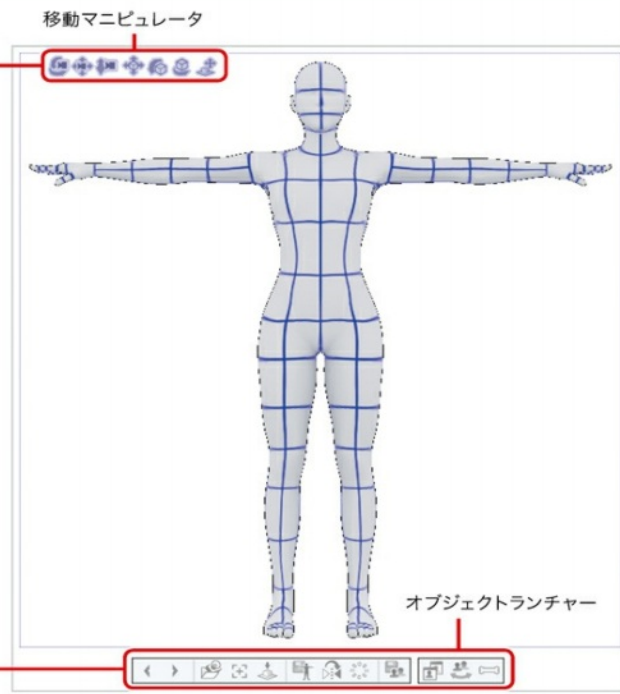
CLIP STUDIO PAINT には 3D の素材が用意されている。その中でも特筆すべきは、3D デッサン人形だ。ポーズを付けたり、カメラを動かしたりできるので、イラストのアタリとして活用してほしい。

3D デッサン人形について

「3D デッサン人形」は、人間の関節の動きを忠実に再現した 3D モデルだ。人間と同じように、自由に関節を動かして自然なポーズにすることができる。素材パレットからキャンバスにドラッグ＆ドロップして貼り付けると、オブジェクトランチャーと移動マニピュレータが表示され、体型の調整やカメラの移動などの操作ができる。

また、3D 素材を読み込むと自動でパース定規が生成される。→ P.126





❶ カメラの回転
❷ カメラの平行移動
❸ カメラの前後移動
❹ 3D 素材の移動
❺ 3D 素材を縦方向に回転
❻ 3D 素材を横方向に回転
❼ 3D 素材をベースにスナップ



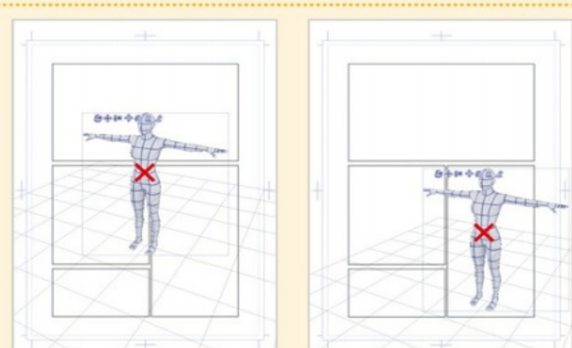
❶ 前の 3D オブジェクトを選択
❷ 次の 3D オブジェクトを選択
❸ **カメラ：**カメラアングルの一覧で、アングルを選択できる。
❹ **編集対象を注視：**選択中の 3D 素材が 3D 空間の中心に表示される。
❺ **接地：**3D 素材を、3D 空間のベース（床面）に接地させる。
❻ **ポーズを登録：**ポーズを素材パレットに登録する。
❼ **左右反転：**ポーズを左右反転する。
❽ **初期ポーズ：**初期のポーズに戻す。
❾ **体型を登録：**体型を素材パレットに登録する。
❿ **体型と寸法の簡易調整：**調整画面で、体型と頭身を調整する。
⓫ **体型の詳細調整：**調整画面で、［肥満］［痩身］などの体型を調整する。
⓬ **部位寸法の調整：**調整画面で、部位ごとに長さや太さを調整する。

Column

画像の中心点を移動する

3D デッサン人形などの 3D 素材を読み込むと、原稿用紙に合わせて 3D 空間の中心が設定される。コマ枠を作成してある場合でも、コマに関係なく中心点は原稿の中央になる。

コマの中に、3D デッサン人形を置きたい場合は、「レイヤー移動」ツールで、3D 空間の中心とコマの中心を合わせておこう。



3D デッサン人形を利用して下絵を描く

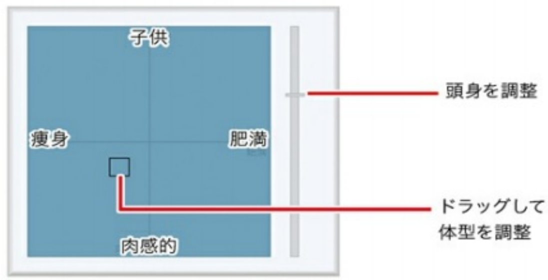
1 素材パレットを開いて、[3D] の [体型] から 3D デッサン人形を選び、キャンバスにドラッグ&ドロップする。3D 素材が貼り付けられると、3 次元の座標空間を持つ 3D レイヤーが作成される。



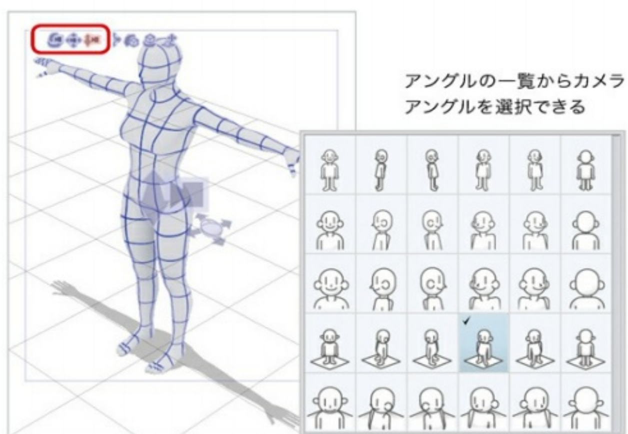
POINT

ポーズの素材を 3D デッサン人形の上にドラッグ&ドロップすると、ポーズを反映させることができる。イメージに近いポーズがあるときは、利用するとよいだろう。

2 オブジェクトランチャーの[体型と寸法の簡易調整]をクリックし、表示される画面の四角形のエリアで体型を、右側のスライダーで頭身を調整する。
[体型の詳細調整] で体型を、[部位寸法の調整] で各パーツの長さや太さを詳細に調整可能。



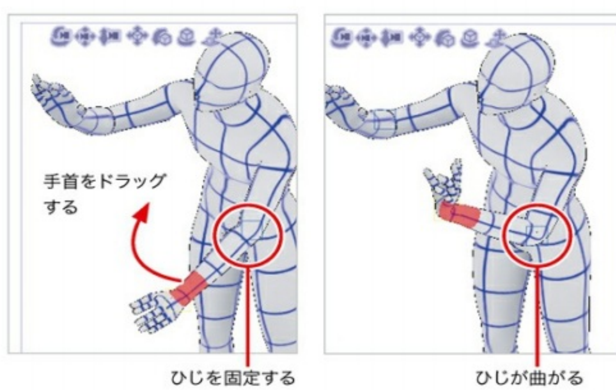
3 カメラの位置や角度を、移動マニピュレータを操作して調整する。
カメラの角度を変更するには、[カメラの回転] をドラッグする。カメラの高さや、水平方向の位置を変更するには、[カメラの平行移動] をドラッグする。また、3D モデルからの距離を変更するには、[カメラの前後移動] をドラッグする。



POINT

オブジェクトランチャーの [カメラ] をクリックし、一覧でアングルを選択してから、移動マニピュレータで微調整してもよい。

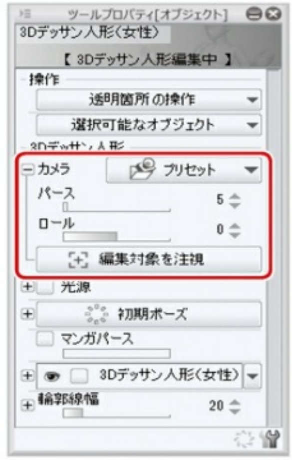
4 動かしたいパーツの上にポインタを移動し、赤く表示されたらドラッグしてポーズを調整する。
パーツを動かすと、関連するパーツも連動して動く。連動して動かしたくない場合は、そのパーツを右クリックし、青い四角形のマークを表示して固定する。固定したパーツはもういちど右クリックすると、固定が解除される。



POINT

3D デッサン人形のサブツール詳細パレットで [関節角度制限] にチェックを入れると、人間と同じように関節の曲がり方を制限できる。

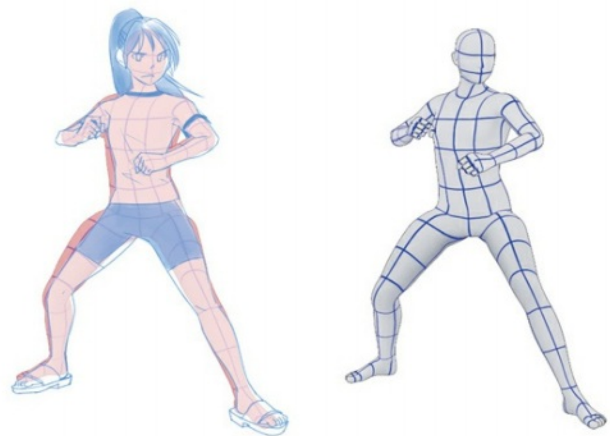
5 ツールプロパティパレットで［カメラ］の位置や最終的な構図を設定する。→ P.198



POINT

別売の人型入力デバイス QUMARION を購入すると、簡単にポーズを付けることができる。
QUMARION の関節を動かすと 3D デッサン人形もリアルタイムで動く。より直観的なポーズの作成が可能だ。→ P.200

6 3D レイヤーの上に新しいレイヤーを作成し、3D デッサン人形を配置したレイヤーの［不透明度］を下げて下描きをする。
ツールプロパティパレットの［輪郭線幅］でも 3D デッサン人形の線の太さや、不透明度、色を設定できる。



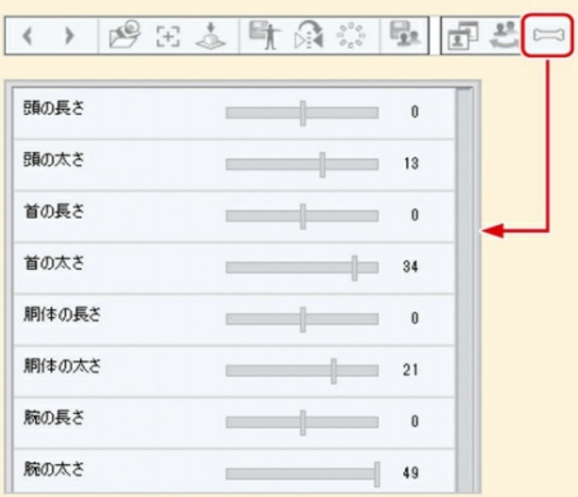
POINT

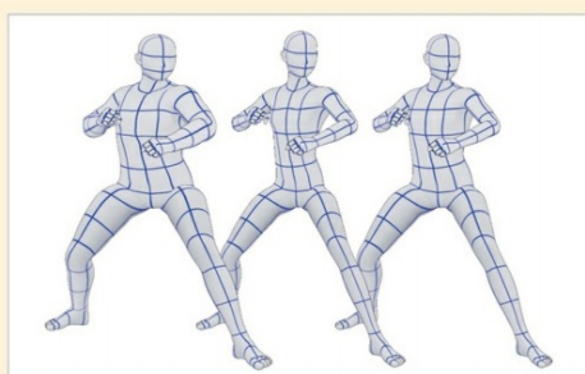
3D デッサン人形をアタリに使う場合は、3D デッサン人形にとらわれすぎず、自分のキャラクターのバランスを崩さないようにしよう。

Column

3D デッサン人形の体型を調整する

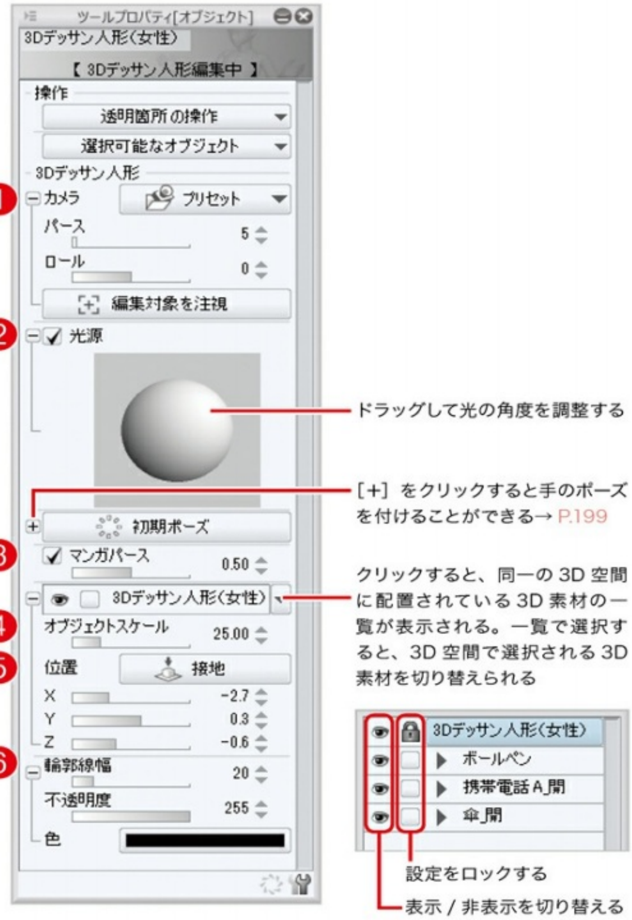
3D デッサン人形の体型を調整する場合は、オブジェクトランチャーの［体型の詳細調整］や［部位寸法の調整］をクリックして設定する。［体型の詳細調整］では、全体の体型を［肥満］［痩身］［肉感的］［子供］の調整スライダーを動かして調整する。また、［部位寸法の調整］では、頭や首、胴体などの各部位の太さと長さを調整できる。自分のキャラクターに合わせて体型を設定しておくと、下絵を描く際に利用しやすい。




［部位寸法の調整］で各部位の太さや長さを変更して体型を調整

カメラの位置や構図を設定する

3D デッサン人形などの 3D 素材の編集中は、ツールプロパティパレットでカメラの設定や 3D 素材の大きさ、光源などを設定できる。3D 素材が選択されていない場合は、「操作」ツールの「オブジェクト」で選択しよう。ツールプロパティパレットで［+］をクリックして展開すると、設定項目が表示される。



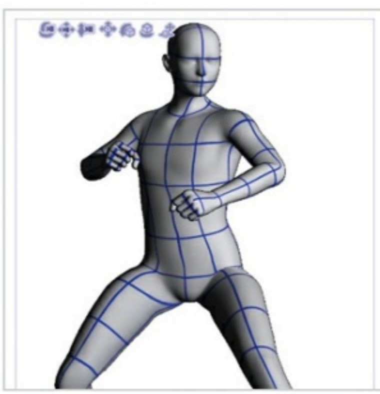
❶カメラ

カメラのアングルなどを設定する。

［パース］の値を大きくすると、広角レンズで撮影したような構図になる。［ロール］は、カメラ自身の回転の設定だ。また、［編集対象を注視］をクリックすると、選択中の 3D 素材が 3D 空間の中心に表示される。3D デッサン人形や 3D キャラクター素材で体の部位が選択されている場合は、選択中の部位が中心に表示される。

❷光源

3D 素材にあたる光と影のシミュレーションができる。［光源］にチェックを入れて、球体をドラッグすると、光の角度を調整できる。実際にイラストを描画するときの参考にもなるだろう。



［光源］をオンにすると影を付けることができる

❸マンガパース

チェックを入れると、奥行きが誇張されたマンガ的なパースが表現できる。3D キャラクターの表情なども崩れずにパースをかけられる。

❹オブジェクトスケール

3D 素材の大きさを設定する。

❺位置

3D 素材の位置を XYZ 座標の位置で設定できる。微妙な位置調整をしたいときに便利な機能だ。［接地］をクリックすると 3D 空間の床面に接地できる。

❻輪郭線幅

3D 素材の輪郭線を設定する。［輪郭線幅］で輪郭線の太さを、［不透明度］で輪郭線の不透明度を、［色］で描画色を設定する。3D デッサン人形をアタリとして下描きしたいときに設定するとよいだろう。



［マンガパース］オフ



［マンガパース］オン

3D デッサン人形の手のポーズを付ける

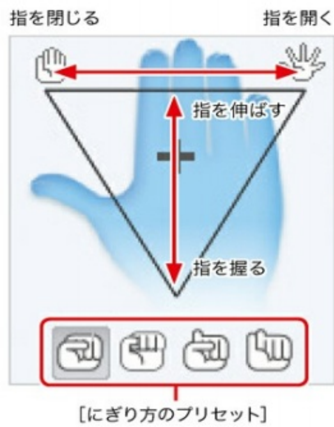
1 「操作」ツールの「オブジェクト」で 3D デッサン人形を選択し、サブツール詳細パレットの［ポーズ］を選択する。
ツールプロパティパレットでも設定可能だ。



POINT

3D デッサン人形の左側のパーツを選択している場合は左手を、右側を選択している場合は右手のポーズを付けることができる。パーツを選択していない場合や、頭や胴体を選択している場合は、両手を同時に操作できる。

2 中央の三角形の領域内をドラッグして、指のポーズを付ける。







●指を開く / 閉じる / 握る

左側にドラッグすると指が閉じ、右側にドラッグすると開く。また、下側にドラッグすると、手を握ることができる。

POINT

［にぎり方のプリセット］をクリックすると、用意されているにぎり方を選択できる。

●指ごとに操作する

鎖のアイコンは左から順番に、親指、人差し指、中指、薬指、小指に対応している。クリックすると指がロックされ動かなくなる。ピースサインを作る場合は、指を開いてから人差し指と中指をロックし、手を握るポーズにすればよい。



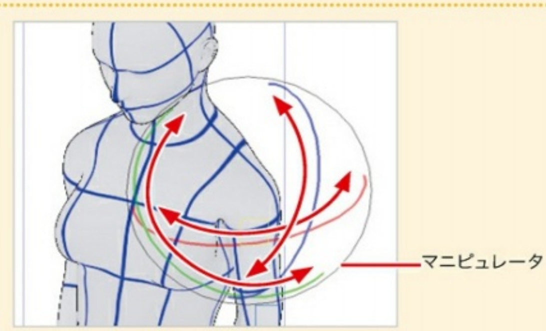


Column

マニピュレータでパーツを動かす

3D デッサン人形や、3D キャラクターの各パーツをクリックすると、赤、青、緑のリングを持つ球状の「マニピュレータ」が表示される。このリングの線に沿ってドラッグすると、リングの方向にパーツを動かすことができる。パーツのドラッグでポーズが思ったように付けられないときは、マニピュレータを使うとうまくいくことがあるので試してみよう。

なお、マニピュレータは、サブツール詳細パレットの［環境］で表示・非表示を切り替えられる。



Column

QUMARION を使ってポーズを付ける

● QUMARION とは

「QUMARION」は、自由に動かすことができる可動関節を持った人型入力デバイスだ。

QUMARION をパソコンに接続し、CLIP STUDIO PAINT を起動して、QUMARION でポーズを付けると、3D デッサン人形や 3D キャラクター素材などにポーズを付けることができる。

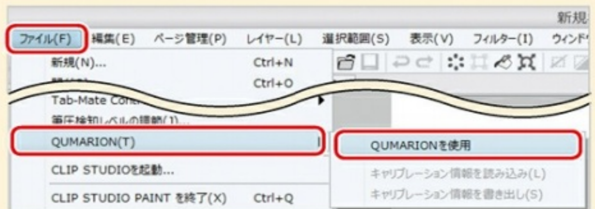
QUMARION 公式サイト
http://www.clip-studio.com/quma/

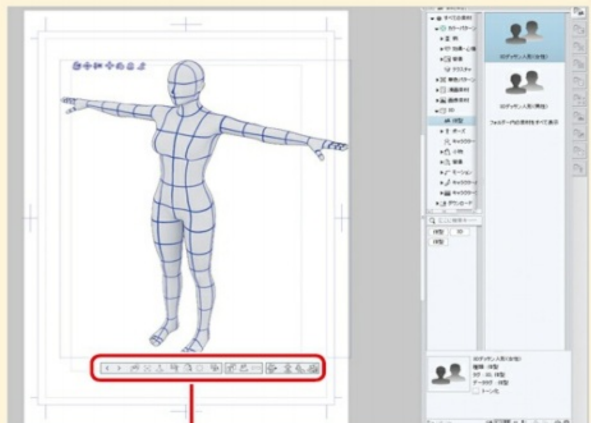


● QUMARION を使用する

まず、ファイルメニュー→ "QUMARION" → "QUMARION を使用 " を選択し、"QUMARION を使用 " をオンにする。"QUMARION を使用 " をオンに設定しないと、QUMARION を使用できないので忘れずに設定しよう。

この状態で、キャンバスに 3D デッサン人形を読み込むと、オブジェクトランチャーに QUMARION 用のボタンが追加されるので、[QUMARION 有効] をクリックしてオンにする。これで CLIP STUDIO PAINT 上の 3D デッサン人形が QUMARION のポーズと同期するようになる。





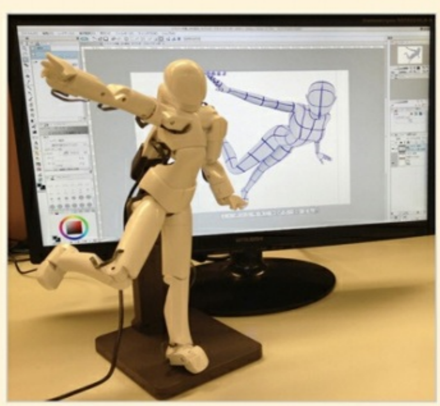


QUMARION 用のボタン

[QUMARION 有効]

● QUMARION でポーズを付ける

次に、QUMARION を操作してポーズを付けてみよう。キャンバスに読み込んだ 3D デッサン人形が連動して、同じポーズになる。QUMARION そのものの角度を 3D デッサン人形の傾きに反映させたい場合は、[加速度センサー] をオンにする。なお、QUMARION の指の関節は可動しないので、指のポーズはサブツール詳細パレットで操作すること。→ P.199





[加速度センサー]

[キャリブレーション]
QUMARION のポーズと、3D デッサン人形の表示にズレが生じた場合に補正を行う

[常時接地]
3D 空間のベース（床面）に接地しながら操作を行う

PART 8

7 3D 素材のアイテムや背景を活用する

3D 素材のアイテムや背景は、3D キャラクターや 3D デッサン人形と同じ空間に貼り付けることができる。カメラを動かして素材の視点をまとめて変更したり、キャラクターに小物を持たせることもできる。

3D 素材の種類

● 3D キャラクター素材

3D デッサン人形と同様にポーズを付けられる。ポーズの素材を 3D キャラクターの上にドラッグして、ポーズを反映させることも可能。体型を変更することはできないが、オブジェクトランチャーやツールプロパティパレットで表情や髪型、服装などを変更できる。
素材パレットの[3D] の[キャラクター] に登録されている。



左から順に顔のパーツ、表情、髪型、服装、アクセサリーを一覧から選択して変更できる





表情の一覧

● 3D 背景素材

3D 空間内の移動やサイズの変更はできないが、オブジェクトランチャーでマテリアル（壁の色や材質）の変更、レイアウト、可動パーツ（窓や扉の開閉操作）などを設定できる。
素材パレットの［3D］の［背景］に登録されている。



可動パーツの設定



マテリアルの設定





マテリアルの設定
レイアウトの設定
可動パーツの設定

● 3D アイテム素材

日用品や文房具、乗り物といったさまざまなアイテムが素材パレットの［3D］の［小物］に用意されている。オブジェクトランチャーでマテリアル（素材の色や質感）の変更や、回転（素材の向きの選択）などを設定できる。
3D 素材によっては可動パーツでパーツを動かしたりできるものもある。他の 3D アイテム素材や背景素材などと組み合わせて使用できる。



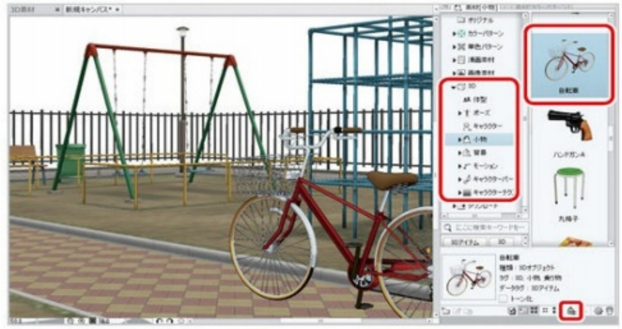




回転の設定

3D アイテム素材を貼り付ける

1 3D レイヤーに 3D アイテム素材を貼り付ける。すでに 3D 素材が配置されている空間に別の 3D 素材を貼り付けるときは、素材パレット下部の［素材の貼り付け］をクリックするとよい。



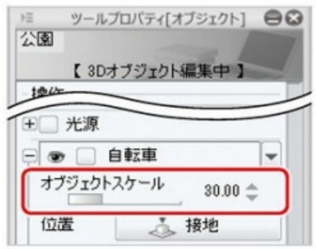
POINT

背景素材に小物などの 3D アイテムを貼り付ける場合は、背景素材を読み込んでから、3D アイテム素材を貼り付ける。

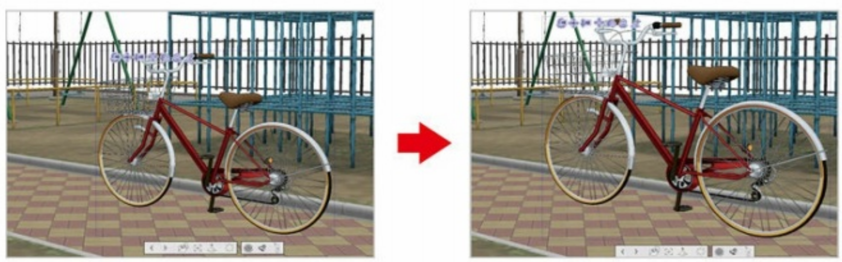
2 読み込んだ 3D アイテム素材を「操作」ツールの「オブジェクト」でクリックして選択する。
オブジェクトランチャーの［次の 3D オブジェクトを選択］または［前の 3D オブジェクトを選択］をクリックし、操作する 3D アイテム素材を切り替えることもできる。→ P.195



操作する 3D アイテム素材を切り替える



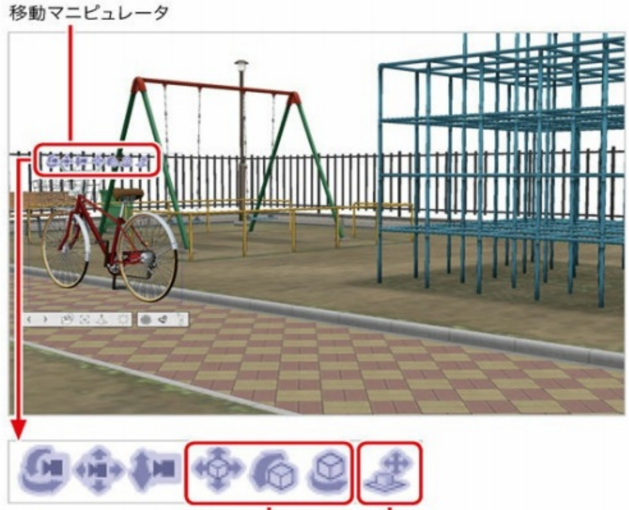
3 ツールプロパティパレットの［オブジェクトスケール］で、背景に合わせて 3D アイテム素材の大きさを調整する。



自転車を拡大

4 移動マニピュレータを使って、3D アイテム素材を 3D 空間内で移動する。地面に置く場合は、オブジェクトランチャーの［接地］をクリックする。3D アイテムは、直接ドラッグして動かすことも可能。

移動マニピュレータ



ボタンをドラッグして 3D 素材を移動する

ベース（床面）に接地させながら移動できる

POINT

3D 空間で操作をする場合は、3D 素材自身とカメラの操作を切り分けて必要な構図を準備する。背景素材は素材そのものを回転したり、拡大・縮小ができないものもあるので注意。

POINT

素材パレットに登録されている 3D 素材以外に、c2fc、c2fr、fbx、lwo、lws、obj、6kt、6kh、pep 形式の 3D 素材をキャンバス上にドラッグ&ドロップして読み込むことができる。

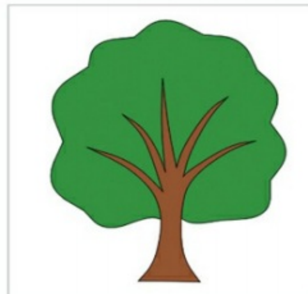
PART 8

8 オリジナルの素材を登録する

キャンバス上に描かれたほとんどのものを素材パレットに登録できる。画像素材はもちろん、トーンや定規、レイヤーマスクも登録可能。繰り返し利用するものは登録しておくと便利だ。

画像を素材として登録する

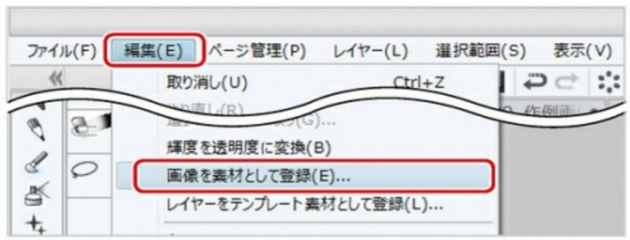
1 登録する画像を用意する。



2 レイヤーパレットで登録する画像を描いたレイヤーを選択する。
複数のレイヤーを選択することも可能。また、選択範囲を作って、画像の一部だけを登録することもできる。



3 編集メニュー→"画像を素材として登録"または素材パレットのメニュー表示→"画像を素材として登録"を選ぶ。



4 素材のプロパティ画面で登録する素材を設定する。

❶**素材名：**素材の名前を入力する。素材パレットに表示される素材名となる。
❷**重ね合わせの指定：**素材貼り付け時のレイヤーの位置を指定する。指定しなくてもよい。
❸**素材保存先：**保存するフォルダーを指定する。新しいフォルダーを作る場合は素材登録前に素材パレットで準備しておこう。
❹**検索用タグ：**検索するためのキーワードとなるタグを登録する。右下のアイコンをクリックする。





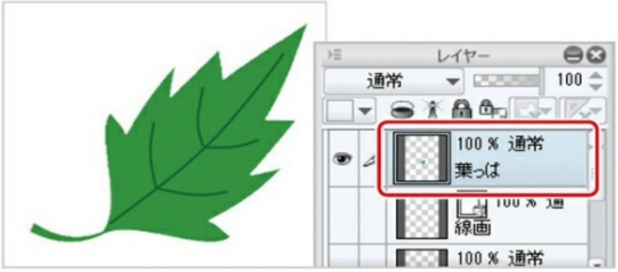
作成したフォルダー

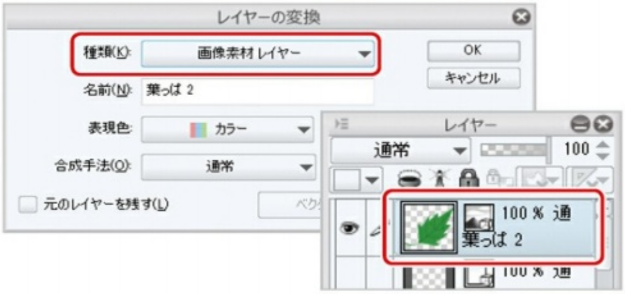
クリックすると、素材パレットに新規フォルダーを作成できる

POINT

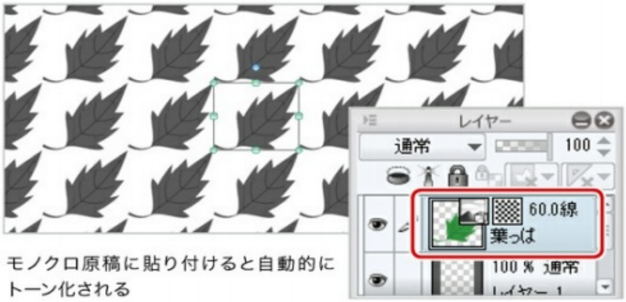
レイヤーパレットから必要なレイヤーを、直接素材パレットにドラッグ＆ドロップで登録することもできる。その場合、素材のプロパティ画面は表示されない。レイヤーそのものをドラッグ＆ドロップすれば、コマ枠フォルダーや定規、マスクを設定したレイヤーなどもすべて素材として登録できる。

柄パターンを素材として登録する









モノクロ原稿に貼り付けると自動的にトーン化される

1 登録する柄パターンを作成する。
複数のレイヤーを使っている場合は、レイヤーメニュー→"表示レイヤーのコピーを結合"などで1枚のレイヤーにしておこう。

2 レイヤーパレットで登録する画像を描いたレイヤーを選択し、レイヤーメニュー→"レイヤーの変換"を選ぶ。

3 レイヤーの変換画面が表示されたら、[種類]で[画像素材レイヤー]を選択する。
画像素材レイヤーに変換しておくと、モノクロ原稿に貼り付けたときに自動でトーン化される。

4 レイヤーパレットで登録する素材が「画像素材レイヤー」に変換されたことを確認し、編集メニュー→"画像を素材として登録"または素材パレットのメニュー表示→"画像を素材として登録"を選ぶ。

5 素材のプロパティ画面で登録する素材を設定する。

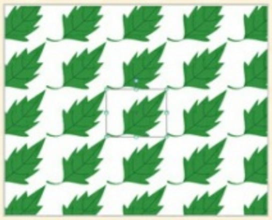
❶**素材名**：素材の名前を入力する。素材パレットに表示される素材名となる。
❷**拡大縮小**：柄パターンとして登録する場合は、[貼り付け後に調整]を選択する。キャンバスの大きさや入力されたテキストに合わせることも可能。
❸**タイリング**：チェックを入れると、登録した画像素材を繰り返して表示する。繰り返しの方法とタイリングの方向（[上下左右][左右のみ][上下のみ]）を選択する。
❹**重ね合わせの指定**：素材貼り付け時のレイヤーの位置を指定する。指定しなくてもよい。
❺**素材保存先**：保存するフォルダーを指定する。新しいフォルダーを作る場合は、素材登録前に素材パレットで準備しておこう。
❻**検索用タグ**：検索するためのキーワードとなるタグを登録する。右下のアイコンをクリックする。

Column

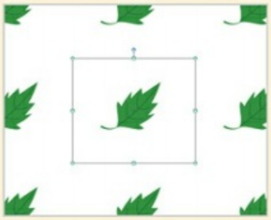
パターンの間の空白を調整する

手順❷でレイヤーを画像素材レイヤーに変換するときに、選択範囲を指定して素材の周りの余白を作っておくと、[タイリング]をオンにしたときのパターンの間の空白を調整できる。選択範囲を指定しないと画像のみでパターンが作られ、空白がなくなる。

選択範囲を作成しない場合



余白を付けて選択範囲を作成



用紙テクスチャとして登録する

「水彩」ツールの「紙質強調」や「パステル」、「クレヨン」などの［紙質］で使用可能な素材として登録するには、「用紙テクスチャ」として素材を登録する。



1. 用紙テクスチャを作成する。
用紙テクスチャ用の素材を作成する場合、不透明度が 100%の画像は、編集メニュー→“輝度を透明度に変換”などで不透明度を設定しておかないと、質感を反映できないので注意が必要だ。

2. 編集メニュー→“画像を素材として登録”を選び、素材のプロパティ画面で［用紙テクスチャとして使用］にチェックを入れる。
素材が用紙テクスチャとして登録される。



3. 登録した用紙テクスチャを使うには、「水彩」ツールの「紙質強調」などのツールプロパティパレットで［紙質］をクリックし、用紙テクスチャ素材の選択画面で登録した素材を選択する。

ブラシ先端形状として登録する

描画系ツールのブラシの先端を登録するには、「ブラシ先端形状」として素材を登録する。

ブラシ先端の素材を作成する場合、［表現色］が［カラー］のレイヤーで素材を作成すると、色が固定されたブラシとなる。描画色を反映させたい場合は、［グレー］または［モノクロ］のレイヤーに作成しよう。→ P.194



1. ブラシの先端形状を作成する。
画像の一部を使いたいときは、選択範囲を作成しておく。

2. 編集メニュー→“画像を素材として登録”を選び、素材のプロパティ画面で［ブラシ先端形状として使用］にチェックを入れる。
素材がブラシ先端形状として登録される。



3. 登録したブラシ先端形状を使うには、ブラシのサブツール詳細パレットを開き、［ブラシ先端］の［先端形状］で［素材］をクリックし、ブラシ先端形状の選択画面で登録した素材を選択する。
ブラシ先端形状を設定したら、サブツール詳細パレットでその他の設定も調整してオリジナルのブラシを作成しよう。→ P.192

9 LT 変換で線画とトーンのレイヤーに変換する

LT 変換機能を使うと、3D 背景素材や写真を線画とトーンのレイヤーに変換することができる。トーン化しただけではハッキリしない画像も、輪郭線を加えることによってイラスト調の仕上がりにできる。

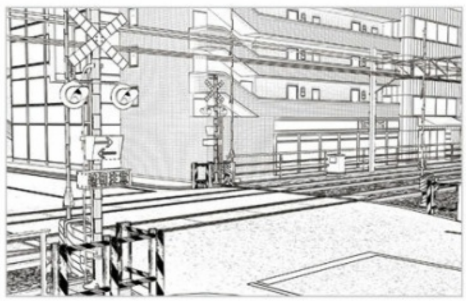
1 写真や 3D 背景素材などをキャンバスに読み込み、配置する。
写真を読み込む場合は、ファイルメニュー→ " 読み込み " → " 画像 " でファイルを指定する。
3D 素材は素材パレットからキャンバスに貼り付け、カメラの角度などを設定しておこう。→ P.198、P.201



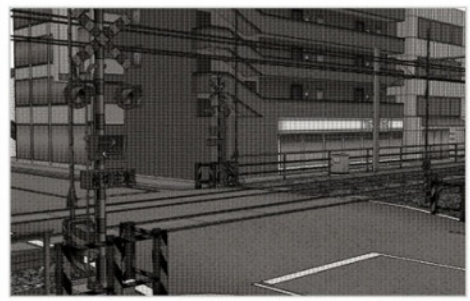
3D 背景素材の「踏切周辺」

2 レイヤーパレットで LT 変換するレイヤーを選択し、レイヤープロパティパレットの［効果］で［ライン抽出］と［トーン］をオンにする。





［ライン抽出］がオンのとき



［ライン抽出］と［トーン］がオンのとき

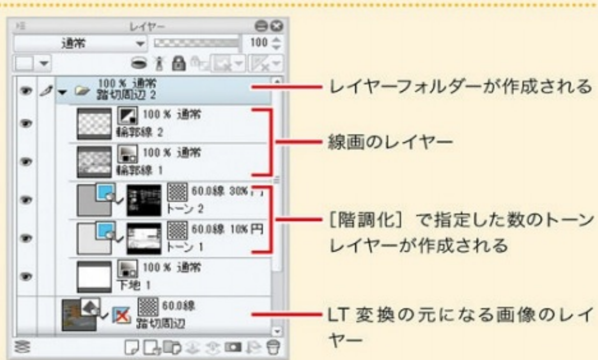
3 トーンの調整をする。
レイヤープロパティパレットの［濃度］の［階調化］にチェックを入れて、トーンの濃度や階調の範囲を調整する。→ P.142、P.147
キャンバス上で画像を見ながら、スライダーを動かし、トーンを調整しよう。



Column

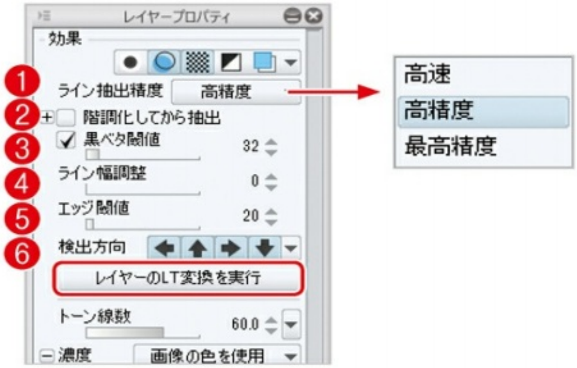
LT 変換とは

LT 変換は、3D 背景素材や写真を線画とトーンのレイヤーに変換して書き出す機能だ。変換された線画とトーンは、レイヤーフォルダー内に作成される。線画は「輪郭線」レイヤーに、トーンは階調化で指定した数だけトーンレイヤーが作成される。なお、作成されるレイヤーの数は、元のレイヤーの種類や階調化の設定によって異なる。



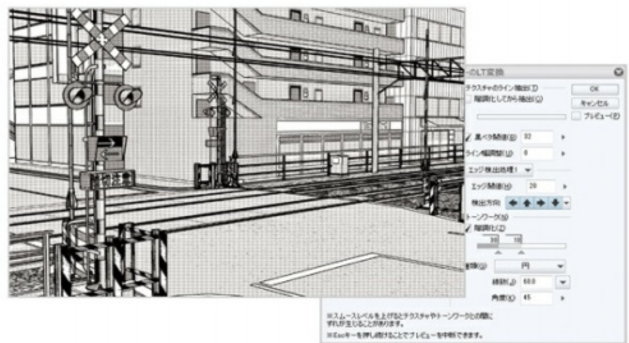
4 線画（ライン）の調整をする。

❶**ライン抽出精度：**輪郭線を抽出する精度を設定する。［高速］［高精度］［最高精度］から選択できる。
❷**階調化してから抽出：**チェックを入れると、3Dレイヤーのテクスチャや3Dレイヤー以外の元のレイヤーを階調化してから輪郭を抽出する。
❸**黒ベタ閾値：**黒く塗りつぶされる部分の範囲を設定する。
❹**ライン幅調整：**輪郭線の太さを設定する。
❺**エッジ閾値：**画像から線を抽出する割合を設定する。値が小さいほど、線画としてとらえる部分が広くなる。
❻**検出方向：**オフにした方向の輪郭線の抽出を弱くする。



5 ［レイヤーのLT変換を実行］をクリックする。

レイヤーのLT変換画面にツールプロパティパレットの設定が反映されていることを確認し、［OK］ボタンをクリックする。
選択したレイヤーが、線画とトーンの実レイヤーに変換される。



POINT

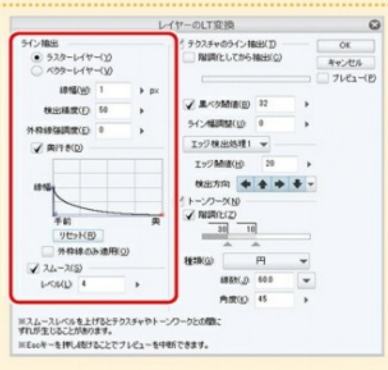
レイヤーメニュー→"レイヤーのLT変換"を選択しても、実行できる。

Column

3Dレイヤーの輪郭線（ライン）抽出の詳細を設定する

3DレイヤーをLT変換するときは、輪郭線（ライン）抽出の詳細を設定できる。輪郭線を出力するレイヤーや、線幅、検出精度、輪郭線の外枠線を強調する効果の強さを設定可能。［奥行き］にチェックを入れてグラフの上下の差を大きくすると、奥と手前の線の太さに強弱が付けられる。このとき［外枠線のみ適用］にチェックを入れると、外枠線のみが強調される。

また、［スムース］にチェックを入れると、輪郭線を滑らかにできる。［レベル］の値が大きいほど、輪郭線が滑らかに変換される。



Column

写真やイラストをLT変換する

写真やイラストなどをLT変換する場合は、［ライン抽出］と［トーンワーク］のみ設定可能。

複雑な写真などは、［ライン抽出］の［検出方向］でオンにする矢印の数を減らすと線画がすっきりする。［黒ベタ閾値］なども調整してみるとよいだろう。





PART 8

10 オートアクションを利用する

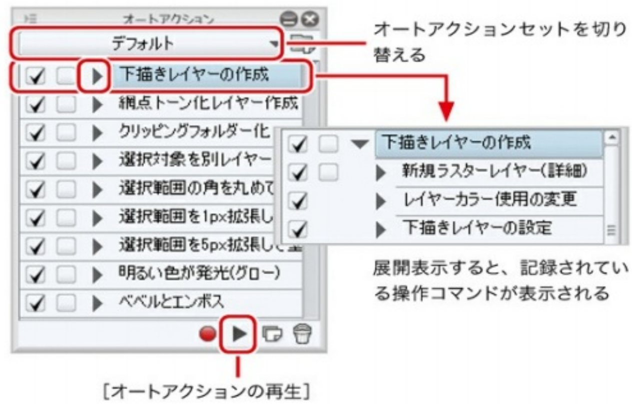
オートアクションは、操作を記録し再生する機能である。繰り返し利用する操作を記録しておけば、一連の操作を自動で実行できる。まずは、デフォルトのオートアクションを活用してみよう。

オートアクションを再生する

1 オートアクションパレットで、オートアクションが登録されているセットに切り替える。既存のオートアクションを再生する場合は、［デフォルト］を選ぶ。

2 オートアクションの一覧から、再生するオートアクションを選ぶ。

3 ［オートアクションの再生］をクリックすると、選択したオートアクションが再生される。選択したオートアクションをダブルクリックしても、オートアクションを再生できる。
たとえば、［下描きレイヤーの作成］を再生すると、レイヤーカラーの設定されたラスター形式の下描きレイヤーが作成される。
なお、オートアクションパレットのメニュー表示→“ボタンモード”を選択するとオートアクションがボタンで表示され、クリックするだけで再生できる。ボタンモードを解除するには、再度、メニュー表示→“ボタンモード”を選択すればよい。



POINT

オートアクションパレットのメニュー表示→“セットの書き出し / 読み込み”でオートアクションセットをファイル（.laf）に書き出したり読み込んだりできる。IllustStudio や ComicStudio のオートアクションファイル（.iaf、.caf）は読み込めない。

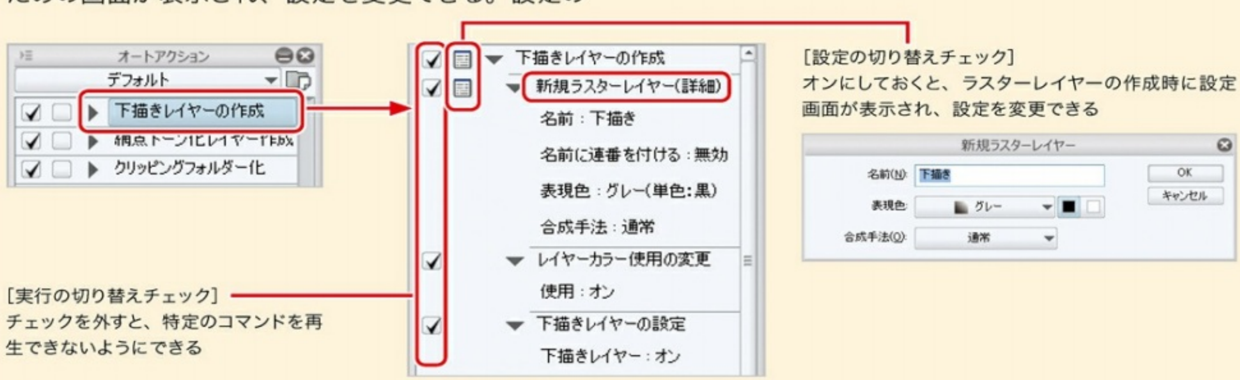
Column

オートアクションの一部を再生する

オートアクションパレットで、オートアクションに記録された操作コマンドを展開表示し、各操作コマンドの前にあるチェックを入れたり、外したりすることで、特定のコマンドの実行を切り替えることができる。

また、操作コマンドに「(詳細)」と表示されているコマンドのチェックボックスを(［設定の切り替えチェック］)オンにすると、コマンドの再生時に設定を行うための画面が表示され、設定を変更できる。設定の変更後は、引き続きオートアクションが再生される。オフにした場合は、オートアクションに記録したときに設定した内容で実行される。

たとえば、［下描きレイヤーの作成］のオートアクションで［新規ラスターレイヤー（詳細）］の［設定の切り替えチェック］をオンにしておくと、新規ラスターレイヤー画面が表示され、設定を変更できる。



オートアクションセットを作成する

1 オートアクションパレットの［セットの新規作成］をクリックする。

2 セットの新規作成画面でセットの名前を入力する。オートアクションパレットにセットが追加され、自動的に空のオートアクションが用意される。





POINT

オートアクションセットは、複数のオートアクションをまとめるためのグループだ。用途や使用頻度などに合わせてアートアクションを分類できる。

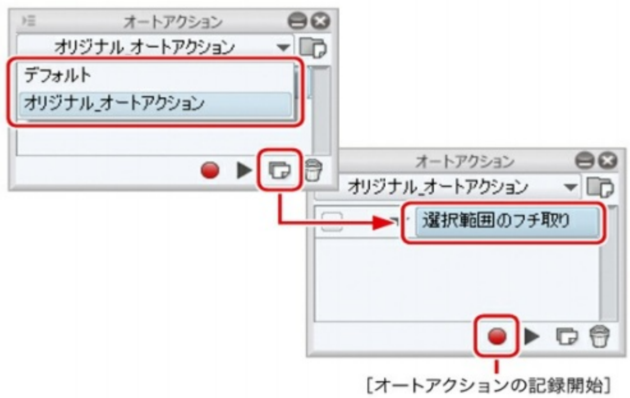
オリジナルのオートアクションを作成する

1 オートアクションパレットで、オートアクションを記録するセットに切り替える。

2 ［オートアクションの追加］をクリックし、オートアクションの名前を入力する。

3 ［オートアクションの記録開始］をクリックし、記録したい操作を行う。
記録中は、行った操作が一覧に追加される。

4 作業が終了したら、［オートアクションの記録停止］をクリックする。
操作の記録が完了する。





POINT

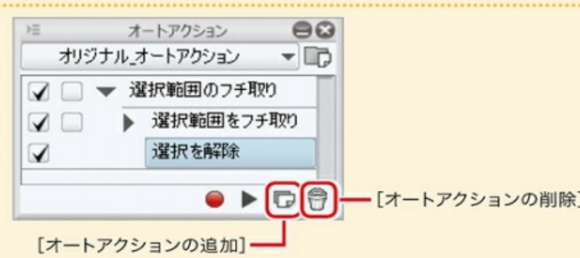
オートアクションパレットのメニュー表示→“セットを素材として登録”を選ぶと、素材のプロパティ画面が開き、選択中のオートアクションセットを素材パレットに登録できる。

Column

オートアクションの削除と複製

記録したオートアクションの操作のひとつを削除したい場合は、削除するコマンドを［オートアクションの削除］にドラッグ&ドロップする。オートアクションも同様の操作で削除できる。

また、オートアクションやオートアクションのひとつの操作を複製する場合は、複製したいオートアクションやコマンドを［オートアクションの追加］にドラッグ&ドロップする。



11 作画効率をアップする環境を作る

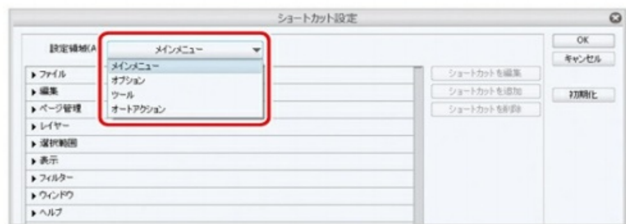
CLIP STUDIO PAINT には、ショートカットキーや修飾キーを自分好みの設定にしたり、よく使うコマンドやツールを素早く選択できるようにするなど、効率よく作業を進めるための機能が用意されている。

ショートカットキーを登録する

1 ファイルメニュー→"ショートカット設定"を選択する。

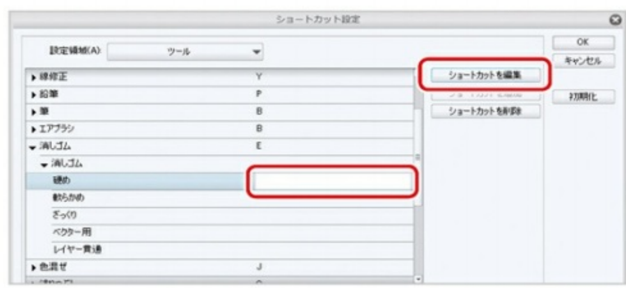


2 [設定領域] からカテゴリを選び、一覧から対象の項目を選んで操作する。
カテゴリは、[メインメニュー] [オプション] [ツール] [オートアクション] があり、それぞれにショートカットの設定ができる。
※Mac OS X の場合、システム環境設定で設定されているキーボードショートカットと重複するショートカットは設定できない。



●ショートカットを編集する

[ショートカットを編集] ボタンをクリックして割り当てたいキーを押す。なお、設定したいキーに他の機能が割り当てられていると、メッセージが表示される。

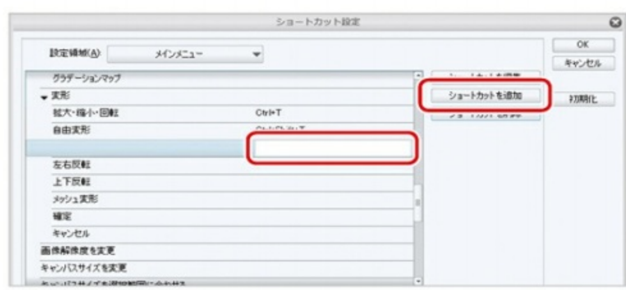


●ショートカットを追加する

[ショートカットを追加] ボタンをクリックして割り当てたいキーを押す。同じコマンドに複数のショートカットを割り当てることができる。ただし [ツール] については、割り当てはひとつだけとなる。

●ショートカットを削除する

[ショートカットを削除] ボタンをクリックすると削除できる。



POINT

[初期化] ボタンをクリックすると、ショートカットの設定内容を初期状態に戻すことができる。

Column

ツールシフトを利用してみよう

作業の効率化に活用したいのが「ツールシフト」だ。ショートカットキーを押している間だけ、ツールを変更できるというものだ。

たとえば、「ペン」ツールを使って描画しているときに「ちょっと消しゴムを使いたい」といった場合、E キー（ショートカットの初期設定）を押す。E キーを押している間だけ消しゴムに変わり、E キーを離せば「ペン」ツールに戻る。ツールパレットでの切り替えが必要ないので、とても便利。

ツールを切り替えるタイミング（ツールの一時切り替えと判断するまでのキー押下時間）を環境設定の[ツール] で設定できる。→ P.184

修飾キーを活用する

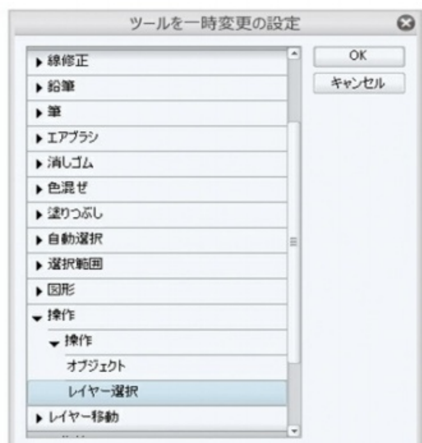
修飾キーは Ctrl、Shift、Alt、Space などのキー（Mac OS X 版の場合は Command や Option キー）を押している間だけ別のツールに切り替える機能だ。修飾キーを押すだけで、ペンを使用中に別のレイヤーに切り替えたり、拡大、縮小などができる。

1 ファイルメニュー→“修飾キー設定”を選ぶ。
サブツールパレットのメニュー表示からも“修飾キー設定”を選択できる。また、サブツールパレット上で右クリックしても選択可能。



2 修飾キー設定の画面で、すべてのツールに共通の修飾キーを設定する。
［共通の設定］をオンにして、キーやマウスのホイールなどの操作ごとに、割り当てたい動作を選択する。ツールを一時的に切り替えて別の動作を設定する場合は、修飾キーの右側のプルダウンメニューから［ツールを一時変更］を選び、［設定］ボタンをクリックし、ツールを一時変更の設定画面で一時的に変更するツールを選択する。
修飾キーに機能を設定しない場合は、プルダウンメニューから［なし］を選択する。





POINT

修飾キーの操作をしたときの動作は、［ツールを一時変更］の他にも［ツール補助操作］（ツール使用中の補助操作）、［ビューを操作］（拡大、縮小、回転、スクロールなどの表示操作）、［メニューを表示］［ブラシサイズを変更］から選択できる。なお、選択できる機能は、修飾キーにより異なる。

Column

タッチ対応の PC でシングルスワイプを使う

タブレット PC（Windows8 以降）を使用している場合は、キャンバス上を 1 本指で上下スワイプ、または左右スワイプすると、修飾キー設定で［シングルスワイプ］に割り当てた機能を実行できる。

1 本指でのスワイプに「移動」の動作を割り当てる場合は、［共通の設定］を選択し、［シングルスワイプ］で［ツールを一時変更］を選んで［手のひら］を設定するとよい。



3 修飾キー設定の画面で、ツールごとに修飾キーを設定する。

［ツールの処理別の設定］をオンにし、［サブツール］をクリックして、修飾キーを設定するサブツールを選択する。サブツールパレット上で右クリックして“修飾キー設定”を選んだ場合は、そのサブツールが設定される。

サブツールを選択したら［共通の設定］と同様にして、修飾キーを押しているときの動作を設定する。プルダウンメニューから［共通］を選択すると、［共通の設定］で設定した内容が使われる。なお、ツールごとの設定は共通の設定よりも優先される。



4 ［OK］ボタンをクリックする。

POINT

［初期化］ボタンをクリックすると、修飾キーの設定内容を初期状態に戻すことができる。

Column

入力処理と出力処理が同じサブツールの修飾キーの設定

修飾キーの設定は、サブツールごとに設定されているのではなく、［出力処理］［入力処理］ごとに設定されている。そのため、設定を変更したときに同じ［出力処理］または［入力処理］を持つサブツールがある場合は、そのサブツールの修飾キーの設定も変更される。

たとえば、［Gペン］のすべての修飾キーを［共通］に設定すると、［入力処理］が［ペン］、［出力処理］が［直接描画］になっている［サインペン］や［濃い鉛筆］などのサブツールも同じ［共通］の設定で動作することになる。



サブツールをツールパレットに登録する

1 サブツールパレットのサブツールや、ツールグループをツールパレットにドラッグ＆ドロップする。

ツールパレットにサブツールやツールグループが登録される。ドラッグで並び順も変更できる。

POINT

サブツールをツールグループのタブの上にドラッグすると、他のグループに移動できる。また、タブのないところにドラッグすると、新しいツールグループが作成される。



※元に戻すには、ツールパレットに移動したツールボタンの上に、元に戻したいサブツールやツールグループを、サブツールパレットからドラッグ＆ドロップする。すると元のツールのサブツールパレット内にツールグループとして再登録される。サブツールの場合は単独でツールグループとして登録されてしまうので、サブツールを格納したいツールグループのタブ上にドラッグ＆ドロップする。

コマンドバーに登録する

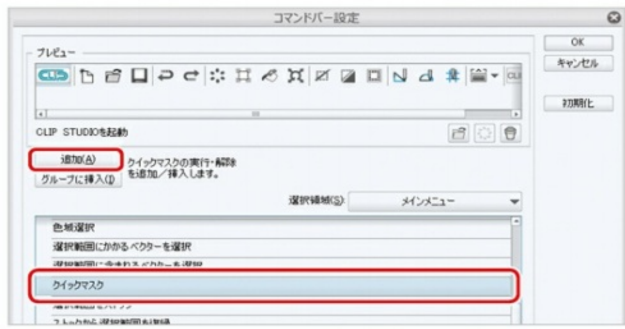
1 ファイルメニュー→“コマンドバー設定”を選ぶ。



POINT

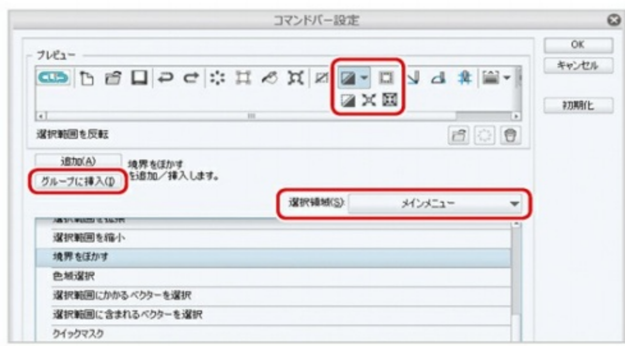
ツールはツールパレットにのみ、メニューのコマンドはコマンドバーにのみ登録が可能だ。

2 コマンドバー設定画面でコマンドバーにコマンドを登録する。



●コマンドを追加する

コマンド一覧から追加したいコマンドを選び、[追加] ボタンをクリックする。[プレビュー] に、選択したコマンドのアイコンが追加される。



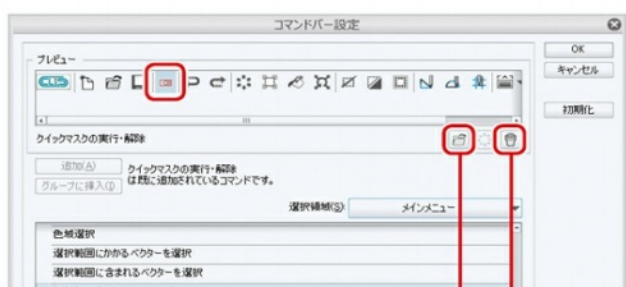
●グループに追加する

[プレビュー] でグループを追加したいコマンドを選択し、コマンド一覧から追加したいコマンドを選んで [グループに挿入] ボタンをクリックする。選択したコマンドの右側に [▼] が表示され、コマンドが階層化して追加される。

POINT

コマンド一覧に表示するコマンドは、[選択領域] から [メインメニュー] または [ペンとタッチ] (タッチ対応の PC のみ)、[オートアクション] を選択して切り替えることができる。

3 [プレビュー] のコマンドのアイコンをドラッグ&ドロップして位置を変更する。
また、コマンドのアイコンの間をクリックすると、区切り線を挿入できる。



[ファイルの読み込み]

クリックすると、選択したコマンドをコマンドバーから削除できる

POINT

[ファイルの読み込み] をクリックすると、アイコンにしたい画像ファイルを読み込める。自作の画像も使用可能だ。[リセット] をクリックすると、アイコンの設定をリセットできる。

4 [OK] ボタンをクリックすると、コマンドバーにコマンドが追加される。



PART 8

12 複数人でひとつの作品を仕上げる

CLIP STUDIO PAINT EX には、複数ページの作品に対して、複数の担当者で共同作業を行うための機能が用意されている。ページごとや工程ごとに担当を決めて共同で作品を仕上げることができる。

共同作業データを準備する（管理者）

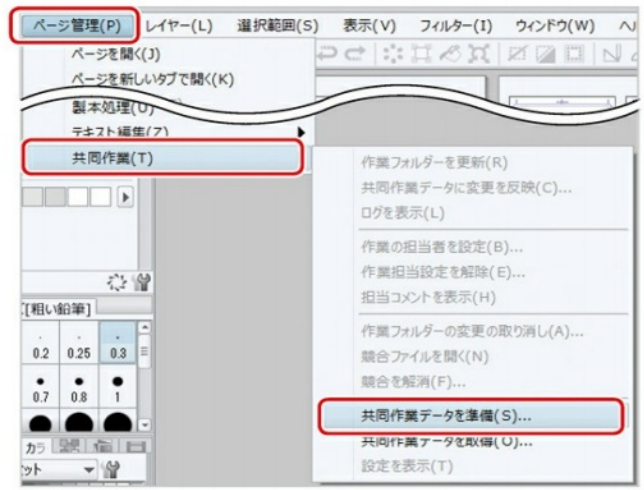
共同作業を行うには、まず、管理者がネットワークサーバーや共有フォルダーなどに、ページ管理ファイルを「共同作業データ」としてアップロードする必要がある。

次に管理者が共同作業をする担当者を設定したら、各担当者は、それぞれ共同作業データを取得し、各自のコンピューターに「作業フォルダー」を作成して作業を進める。

共同で作業をすることになるので、あらかじめ共同作業データの保管場所や作業者名、作業ルールなどを決めておこう。

1 管理者のパソコンで共同作業データの準備を行う。まず、共同作業をするページ管理ファイルを開く。→ P.42

2 ページ管理メニュー→“共同作業”→“共同作業データを準備”を選ぶ。



POINT

共同作業データを準備した作業者が管理者になる。もともと管理者のパソコンにあった作品（原稿）ファイルは必要なデータなので、共同作業データが作成された後も消さないでおくこと。

3 共同作業データを準備画面で必要な設定をする。ここでは、共同作業データへの担当者の上書きと指定ページ以外のページの作業を禁止するように設定する。



❶**共同作業データを作成する場所：**共同作業者全員で扱う原稿データを保存するフォルダーを指定する。ネットワーク上にあるフォルダーを利用する使い方が一般的だ。

❷**共同作業フォルダー名：**共同作業者全員がわかるような名前を付けよう。

❸**ユーザー名：**共同作業中に誰がどんな作業をしたかがわかるように必ず入力しておくこと。

POINT

[作業担当者に設定されたファイルしか開けない] のチェックを外すと、共同作業者全員がページを開くことができるようになる。ただし、1ページに担当者を複数設定すると、トラブルの原因にもなるので、作業を行う場合は慎重に進めよう。また、[共同作業データに上書きしない] にチェックを入れると共同作業データに上書きができないようになる。

POINT

Windows 環境に共同作業データを保存した場合、Mac OS X 10.9 のパソコンでは共同作業機能を利用できない。また、Mac OS X 環境に保存した場合は、Windows パソコンでは共同作業機能を利用できない。

4 各ページの担当を決める。
管理者のパソコンのページ管理ウィンドウで、ページをダブルクリックするか、ページ管理メニュー→"共同作業"→"作業の担当者を設定"を選ぶと、作業の担当者を設定画面が表示される。
[他ユーザーへ指示]をオンにして、[担当者名]を入力する。[担当者名]は、担当者それぞれが設定したユーザー名を入力する。設定済みの名前は[▼]をクリックし、一覧から選択できる。



POINT
必要に応じて[コメント]を入力しよう。[コメント]に書かれた内容は各担当者も読むことができる。

5 ページ管理ウィンドウで各ページの担当者を確認する。担当者が設定されると、該当ページに担当者名が表示される。



担当者が複数設定されている場合は、人数が表示される

POINT
各ページの担当者を複数人に増やすには、ページを選択し、ページ管理メニュー→"共同作業"→"作業の担当者を設定"で別の担当者を設定する。また、担当者を解除する場合は、ページ管理メニュー→"共同作業"→"作業の担当者を解除"を選択する。

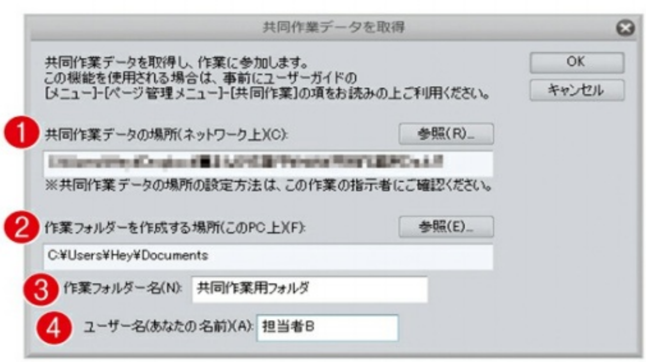
共同作業データを編集する（担当者）

各担当者は共同作業データを取得し、自分のパソコンに「作業フォルダー」を作成する。作業フォルダー内の担当のページを編集し、完了したら、ネットワーク上にある共同作業データに編集内容を反映する。

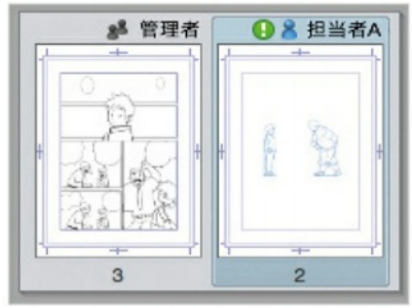
共同作業データの上書きが禁止されている場合は、共同作業フォルダー内に新規フォルダーが作成され、そこに編集したページがコピーされる。この段階では、共同作業データに編集内容は反映されていない。

1 担当者のパソコンで共同作業データを取得（ダウンロード）し、作業フォルダーを作成する。
ページ管理メニュー→"共同作業"→"共同作業データを取得"を選び、共同作業データを取得画面で必要な設定をする。

❶**共同作業データの場所**：共同作業で扱う原稿データが保存されているフォルダーを指定する。
❷**作業フォルダーを作成する場所**：自分のパソコンの作業フォルダーの場所を設定する。
❸**作業フォルダー名**：自分のパソコン上の作業フォルダーの名前を設定する。
❹**ユーザー名**：担当者の名前を入力する。共同作業中に誰がどんな作業をしたかわかるように必ず入力しておくこと。

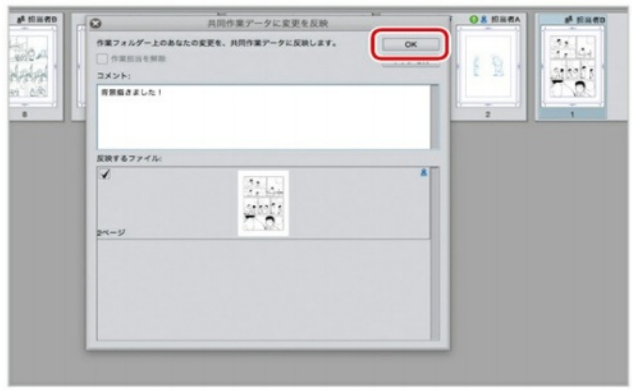


2 共同作業データが取得され、作業フォルダーが作成される。同時にページ管理ウィンドウが表示されるので、担当のページを確認し、作業を始める。



3 作業が完了したら原稿を自分のパソコンに保存する。

4 保存した原稿をアップロードする。
ページ管理メニュー→"共同作業"→"共同作業データに変更を反映"を選び、共同作業データに変更を反映画面で、[OK] ボタンをクリックする。管理者や他の担当者に連絡したい内容があるときは [コメント] を入力しておこう。



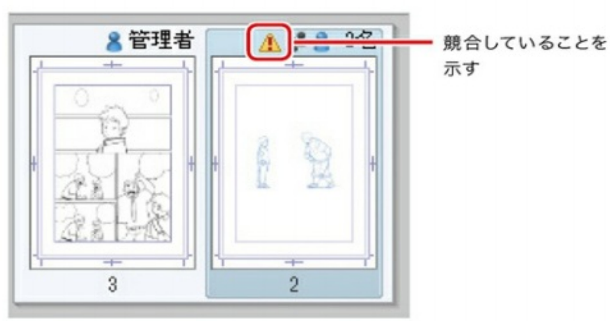
POINT

担当者の共同作業データへの上書きが禁止されていない場合は、担当者が"共同作業データに変更を反映"を実行すると、共同作業データが更新される。他の作業者は、ページ管理メニュー→"共同作業"→"作業フォルダーを更新"を選び、データを再読み込みすればよい。

共同作業データに反映する（管理者）

共同作業データへの上書きを禁止している場合は、担当者が"共同作業データに変更を反映"を実行すると、管理者のページ管理ウィンドウに「競合」のマークが表示される。管理者はこの「競合」を解除し、担当者の編集内容を共同作業データに反映するための作業を行う。

1 ページ管理ウィンドウで競合しているページを選択し、ページ管理メニュー→"共同作業"→"競合ファイルを開く"を選ぶ。



2 競合ファイルを開く（管理者用）画面でファイルを選択して開き、原稿の内容を確認する。



※ 管理者がこのページを取得すると、管理者の作業フォルダーに保存されているファイルと担当者が作業したファイルが競合することになる。

POINT

両方の原稿で描画が追加されている場合は、片方の原稿で必要なレイヤーを素材パレットや一時的に作った原稿用紙に複製しておくとよい。

POINT

インターネット上でファイルの共有を行う場合、ファイルの保存 / 読み込みにタイムラグが考えられるので作業には特に注意が必要だ。できれば、1 枚の原稿は 1 人が担当するように設定したい。

3 共同作業データに反映するファイルが決まったら、ページ管理メニュー→“共同作業”→“競合を解消”を選ぶ。表示された画面で競合している原稿のうち、残す原稿を選択する。

4 ページ管理メニュー→“共同作業”→“共同作業データに変更を反映”を選び、共同作業データに反映する。

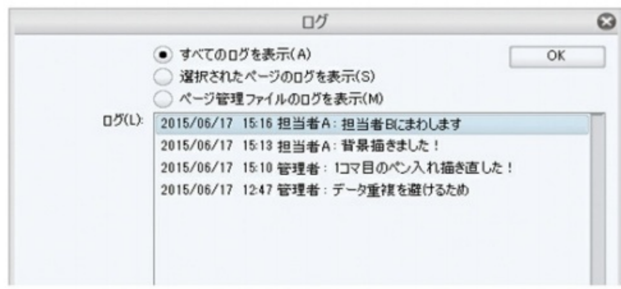


作業フォルダーを更新する

すべての作業が終わったら、管理者が自分のパソコン内の作業フォルダーを更新して作業を完了する。管理者が最初に自分のパソコンで開いた作品(原稿)は、作業フォルダーを更新することでネットワーク上の共同作業データが読み込まれ、完成データに更新される。原稿の納品は「共同作業用」ではないデータを利用しよう。

1 ページ管理メニュー→“共同作業”→“ログを表示”を選び、各作業の見落としがないか確認する。

2 ページ管理メニュー→“共同作業”→“作業フォルダーを更新”を選び、パソコン内の原稿をすべて最新の状態にする。



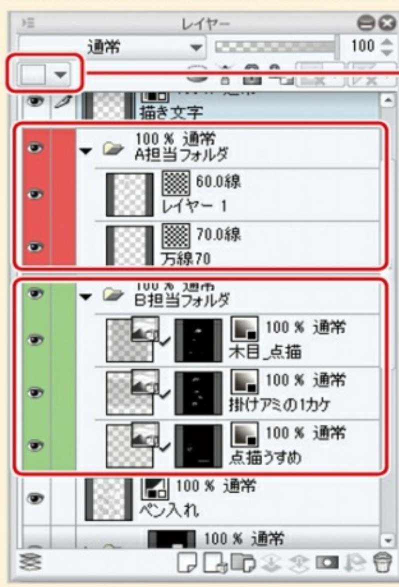
Column

複数人で共同作業をする場合の留意点

複数人で作業する上で問題になりやすいのが「データの重複」だ。同じ原稿ファイルを同時に作業してしまうと原稿データが2種類以上できてしまう。このような状況に対処するため複数人で作業をする場合は、担当者ごとにレイヤーを作成して作業するようにしたい。レイヤーが上下にまとまっている場合はレイヤーフォルダーを作成してまとめておくのも効果的。データが重複した場合でも、レイヤーフォルダー単位でコピーすれば2つのデータをもれなく統合できる。

また、パレットカラーで担当者別にレイヤーを色分けしておくとさらにわかりやすくなる。レイヤーパレットの左上にある［パレットカラーを変更］をクリックすれば、レイヤーに色を設定できる。視覚的に自分の担当しているレイヤーがわかりやすくなりミスを未然に防いでくれる。

さらに、受け渡しする原稿ファイルは必ずバックアップを取り、不測の事態に備えることも大切。紙の原稿用紙と違い手にすることのできない「データ」は「失われた」ことにも気付きにくいのだ。誤操作で削除してしまう可能性もあるものなので備えをしっかりしておきたい。



※担当者ごとにレイヤーフォルダーを作成し、作業した内容がひと目でわかるようにする。パレットカラーを設定するとさらにわかりやすくなる。

索引

数字

アルファベット

あ

い

う

え

お

か

き

く

け

こ

さ

し

す

せ

そ

た

ふ

へ

ほ

ま

み

む

め

も

や

ゆ

よ

ら

り

る

れ

ろ

わ

Staff

監修・漫画	平井太朗
カバーイラスト	lxy
装丁	木村由紀（MdN Design）
本文デザイン・DTP	小森朝行
副編集長	後藤憲司
編集	中島安貴彦
	佐原みね子　堀池裕美
協力	デジタルウェーブ

CLIP STUDIO PAINT EX
公式リファレンスブック

2015年10月21日　初版第1刷発行

監修	株式会社セルシス
発行人	藤岡 功
発行	株式会社エムディエヌコーポレーション
	〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
	http://www.MdN.co.jp/
発売	株式会社インプレス
	〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
印刷・製本	株式会社廣済堂

Printed in Japan

［カスタマーセンター］
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、送料小社負担にてお取り替えいたします。
お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

■ 落丁・乱丁本などのご返送先
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL：03-4334-2915

■書店・販売店のご注文受付
株式会社インプレス　受注センター
TEL：048-449-8040／FAX：048-449-8041

内容に関するお問い合わせ先

株式会社エムディエヌコーポレーション
カスタマーセンター メール窓口
info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「CLIP STUDIO PAINT EX公式リファレンスブック質問係」、本文にはお使いのマシン環境（OS、バージョンなど）をお書き添えください。
電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。
また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-8443-6528-0　C3055

ISBN978-4-8443-6528-0
C3055 ¥2300E

定価（本体2,300円＋税）
発行 エムディエヌコーポレーション
発売 インプレス

9784844365280

1923055023000

Web漫画、同人誌、電子書籍、商業誌
あらゆるマンガ制作に対応

プロの現場で鍛えられた
CLIP STUDIO PAINT EXの
強力なマンガ制作機能を徹底解説!!

ラフ描き→下描き→ペン入れ→彩色→仕上げ
複数ページの漫画やカラー漫画を
効率よく描く方法がこの１冊で学べます!

